



# UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

## TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Enseñanza- Aprendizaje de lenguas y culturas extranjeras a través de la gamificación

Autor/es

LUCÍA VILLANUEVA GUTIÉRREZ

Director/es

LUISA FIDALGO ALLO

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Infantil

Departamento

FILOLOGÍAS MODERNAS

Curso académico

2018-19



***Enseñanza- Aprendizaje de lenguas y culturas extranjeras a través de la gamificación***, de LUCÍA VILLANUEVA GUTIÉRREZ

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2019

© Universidad de La Rioja, 2019

[publicaciones.unirioja.es](http://publicaciones.unirioja.es)

E-mail: [publicaciones@unirioja.es](mailto:publicaciones@unirioja.es)

# TRABAJO FIN DE GRADO

## Título

**Enseñanza- Aprendizaje de lenguas y culturas extranjeras a través de la gamificación.**

**The use of gamification in teaching and learning foreign languages and cultures.**

---

## Autor

Lucía Villanueva Gutiérrez

---

## Tutor/es

Luisa Fidalgo Allo

---

## Grado

Grado en Educación Infantil [205G]

---

## Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2018/19



**UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA**

## **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar, me gustaría agradecer a la Universidad de La Rioja por todas las oportunidades que me ha brindado a lo largo de estos cuatro últimos años. En especial me gustaría agradecer a todos los profesores que me han guiado durante mi vida universitaria, y me han enseñado con gran ilusión lo que significa ser maestro.

También quisiera agradecer al centro Escuelas Pías (Escolapios) por dejarme llevar a cabo la instancia, con la que pude vivenciar de forma directa el funcionamiento de las actividades propuestas en este Trabajo Fin de Grado dentro de un contexto real.

Por último, me gustaría dar las gracias a mi tutora del Trabajo Fin de Grado, Luisa Fidalgo Allo por haberme ayudado en todo momento a planificar y organizar este trabajo, además de resolver todas mis dudas y aconsejarme con el propósito de mejorar y superarme. También me gustaría agradecerle la ilusión y entusiasmo puestos durante todo el proceso de la realización del Trabajo de Fin de Grado.



## RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado, busca diseñar una unidad didáctica concebida para introducir el juego en el aprendizaje de las lenguas y culturas extranjeras en Educación Infantil.

Para poder llevarlo a cabo, hemos hecho uso de un gran número de recursos bibliográficos sobre los que hemos fundamentado nuestra investigación. Hemos comenzado analizando lo que nos aportaba la legislación y, a continuación, hemos hecho una evaluación más profunda sobre las características generales de los alumnos de esta etapa, así como de la introducción temprana de las lenguas extranjeras, los factores y beneficios que permiten su aprendizaje, el uso del juego como medio de aprendizaje para la lengua extranjera, viendo los diferentes tipos y beneficios que aporta a los niños y, por último, algunos enfoques metodológicos que nos permiten aproximar todos estos conocimientos a un aula ordinaria.

Mediante todos estos datos se fundamenta la propuesta didáctica que se centra en el uso de los juegos como medio de enseñanza y aprendizaje de la lengua y cultura extranjera. Para su posible realización, se han analizado cuidadosamente metodologías didácticas como la Respuesta Física Total, el Método Directo, la Suggestopedia y el Método Audio-Lingual. De todos ellos destacan aspectos como la motivación y ritmo de aprendizaje de los participantes, el clima del aula, su estado anímico, u otras ideas como la hipótesis del filtro afectivo de Krashen.

Esta propuesta está dedicada a *Easter* y, en ella, podemos encontrar siete sesiones que contienen cuatro actividades a excepción de la segunda y la séptima que cuentan con una actividad más. Algunas de estas sesiones se pudieron ejecutar en un aula ordinaria lo que nos permitió tomar nuestras propias conclusiones y observar de forma directa el comportamiento de los escolares.

Palabras clave: lengua extranjera, juego, cultura, Educación Infantil.

## **ABSTRACT**

This Project seeks to design a didactic unit conceived to introduce the game in the learning of foreign languages and cultures in Early Childhood Education.

In order to carry it out, we have made use of a large number of bibliographic resources on which we have based our research. We have started by analyzing the current legislation and, then, we have carried out a comprehensive study of the general characteristics of the students of this stage, the features involved in the early introduction of foreign languages, the factors and benefits derived from this learning, the use of the game as a tool to teach the foreign language, comparing different types and describing the benefits it brings to children and, finally, some methodological approaches to approximate all this knowledge to an ordinary classroom.

In this sense, the didactic proposal included in this study is based on the literature previously reviewed. Likewise, different methodologies as the Total Physical Response, the Direct Method, the Suggestopedia and the Audio-Lingual Method have been analyzed. Out of all of these, there are some aspects to stand out such as the motivation and learning pace of the participants, the classroom climate, their mood, or other ideas such as Krashen's theory of second language acquisition and the affective filter.

The topic of the proposal is designed around Easter and, in it, we can find seven sessions containing four activities each, except for the second and the seventh which include an extra activity each. Some of these sessions could have been carried out in an ordinary classroom, which allowed us to make our own conclusions and directly observe the behavior of the students.

**Keywords:** foreign language, game, culture, Early Childhood Education.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>7</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>9</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>11</b>
<b>3.1 Legislación .....</b>	<b>11</b>
<b>3.2. Características del niño en educación infantil .....</b>	<b>15</b>
<b>3.3. Introducción de la lengua extranjera en Educación Infantil .....</b>	<b>19</b>
<i>3.3.1. Diferentes factores en el aprendizaje de lenguas extranjeras .....</i>	<i>21</i>
<i>3.3.2. Beneficios de la introducción de la lengua extranjera en educación infantil .....</i>	<i>23</i>
<b>3.4. Introducción de la lengua extranjera mediante el juego .....</b>	<b>25</b>
<i>3.4.1. Diferentes tipos de juego.....</i>	<i>27</i>
<i>3.4.2. Beneficios del juego.....</i>	<i>31</i>
<b>3.5. Métodos y enfoques para la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera en Educación Infantil.....</b>	<b>32</b>
<b>4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA .....</b>	<b>35</b>
<b>4.1. Presentación del proyecto: <i>Easter</i>.....</b>	<b>35</b>
<b>4.2. Población.....</b>	<b>35</b>
<b>4.3. Cronograma o temporalización (ver anexo 1). .....</b>	<b>36</b>
<b>4.4. Objetivos de la iniciativa. ....</b>	<b>36</b>
<b>4.5. Metodología. ....</b>	<b>37</b>
<b>4.6. Diseño.....</b>	<b>38</b>
<b>4.7. Recursos humanos y materiales.....</b>	<b>47</b>
<b>4.8. Evaluación.....</b>	<b>48</b>
<b>5. CONCLUSIÓN.....</b>	<b>51</b>
<b>6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>55</b>
<b>7. ANEXOS .....</b>	<b>59</b>





## 1. INTRODUCCIÓN

La Educación Infantil es la etapa en que los alumnos van a desarrollarse adquiriendo la mayor parte de los aprendizajes. Estos aprendizajes deben ser dinámicos y creativos, lo que va a facilitar a los escolares su asimilación. Para ello, una de las formas más útiles de aprendizaje es el juego. Este es un tema recurrente dentro de la educación y es por ello, que existen muchos autores como Piaget (1946) o Murado Bouso (2010) que nos ofrecen diferentes clasificaciones. Todos ellos dependen de las características específicas de los alumnos y de la facilidad que estos poseen para entablar relaciones con el resto de los compañeros. Con la metodología lúdica no solo se pretende que el alumno esté interesado y disfrute de aquello que está aprendiendo, sino que, en el caso de este Trabajo de Fin de Grado, también se busca que el estudiante pueda integrar aprendizajes con un alto componente cultural.

Por otra parte, uno de los temas que ha ido cobrando cada vez más importancia no solo en el ámbito educativo, sino también en el familiar ha sido el aprendizaje de la lengua extranjera en contextos cada vez más tempranos. Es por ello que autores como Piaget (1896) o Chomsky (1975) nos hablan del desarrollo cognoscitivo y la adquisición temprana de la lengua en los infantes. Además, una gran cantidad de estudios evidencian la mayor plasticidad del cerebro en edades tempranas, lo que facilita cualquier tipo de aprendizaje. Tanto las familias como los docentes estamos cada vez más concienciados de la necesidad de estudiar una lengua distinta a la materna y es, en base a estos datos, por lo que la adquisición de una segunda lengua es necesaria en esta etapa de educación infantil.

Además, la gran afluencia de personas inmigrantes a nuestro país hace que nuestras aulas presenten una gran diversidad cultural, siendo necesario que los alumnos aprendan a respetar las demás culturas. La introducción de una segunda lengua hace posible que se conozcan aspectos de dicha cultura, lo que posteriormente facilitará nuestra tarea a la hora de inculcar la tolerancia hacia los demás y sus culturas. La realidad de un mundo cada vez más globalizado hace necesario, tal y como plantean una gran diversidad de estudios, que los alumnos conozcan y se desenvuelvan en al menos una lengua diferente de la materna, ya que esto les va a permitir entablar relaciones con personas de otros ámbitos.

Este aprendizaje de las lenguas en Educación Infantil es relativamente reciente en nuestro país. Según la legislación, no fue hasta el año 2006, con la entrada en vigor de la

Ley Orgánica de Educación (LOE) cuando se implantó el estudio de la lengua extranjera en la etapa de Educación Infantil. Pero no fue hasta el año 2013 con la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), que comenzó a tenerse en cuenta el concepto del plurilingüismo que había sido aprobado en el Marco Común Europeo de Referencia (MCER) en el año 2001. Este atraso de España con respecto al resto de Europa ha provocado que el estudio de las lenguas cobre un papel destacado para maestros y padres, por la gran utilidad y ventajas que aporta a los aprendices el conocimiento de lenguas distintas a la materna.

Lo que buscamos con este estudio es dar soluciones a todas estas preocupaciones de docentes y familias, utilizando una enseñanza lúdica de la lengua extranjera que, además de aportarles el aprendizaje de una segunda lengua, también favorezca el desarrollo de otros aspectos, como el cultural.

El presente Trabajo de Fin de Grado consta de 7 capítulos. El capítulo 2 establece los objetivos del estudio que no solo se centra en la enseñanza- aprendizaje de una lengua extranjera, sino que insiste en la adquisición de la lengua extranjera mediante el juego en un contexto plurilingüe. En el capítulo 3 se describe toda la información sobre la que se ha fundamentado el estudio. El capítulo 4 recoge la propuesta didáctica que está dirigida a alumnos de 2º de infantil con los que se llevó a cabo un proyecto sobre *Easter* (Pascua). Dicha propuesta didáctica consta de diferentes secciones en las que se introduce el proyecto, se describe la población a la que va dirigida la unidad, la temporalización, los objetivos a realizar, la metodología empleada en las distintas actividades, las actividades propuestas, los diversos recursos tanto humanos como materiales y, por último, la evaluación. En el capítulo 5 se presentan las distintas conclusiones a las que se ha llegado una vez realizado el estudio y la propuesta didáctica y las posibles líneas de investigación futuras hacia las que se puede orientar dicho estudio. En el capítulo 6 se expone las diferentes fuentes bibliográficas a las que se han hecho referencia a lo largo de todo este Trabajo de Fin de Grado. Por último, en el capítulo 7, se muestran los anexos que contienen imágenes de las distintas actividades que se llevaron a cabo en el aula.

Muchas de las actividades que figuran en esta propuesta de intervención pudieron desarrollarse en un contexto educativo real gracias al Acuerdo N.º 4/2015, de 24 de julio, de la Comisión Académica, por la que se aprueban las directrices para realizar una estancia dirigida para la elaboración de la memoria del Trabajo Fin de Grado en un Centro docente sostenido con fondos públicos que impartan Educación Infantil o Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

## **2. OBJETIVOS**

El objetivo principal de este Trabajo Fin de Grado consiste en:

- Diseñar una unidad didáctica concebida para introducir el juego en el aprendizaje de las lenguas y culturas extranjeras en Educación Infantil.

Además, los objetivos específicos son:

- Presentar diferentes enfoques metodológicos para la enseñanza/aprendizaje de las lenguas extranjeras.
- Realizar un análisis sobre la legislación vigente que regula la enseñanza de la lengua extranjera.
- Definir las características propias de los niños de Educación Infantil.
- Diseñar una unidad didáctica que:
  - Introduzca la lengua inglesa dentro del contexto de la Educación Infantil.
  - Fomente una actitud positiva en el niño hacia la lengua extranjera.
  - Trabaje la cultura de la lengua meta.
  - Incluya una perspectiva holística, integral y globalizadora.
- Aportar una idea general acerca de los beneficios del aprendizaje de la lengua extranjera en Educación Infantil.
- Advertir los beneficios de la actividad lúdica para el aprendizaje de la lengua extranjera.
- Efectuar un estudio acerca de la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de la lengua extranjera en Educación Infantil.
- Implementar la unidad didáctica diseñada teniendo en cuenta la investigación previa llevada a cabo en este trabajo.



### **3. MARCO TEÓRICO**

Para poder conocer la necesidad y la importancia del desarrollo de este trabajo es imprescindible investigar acerca de las diferentes políticas que interfieren en la enseñanza de las lenguas extranjeras, así como conocer las investigaciones y distintas metodologías que se han llevado a cabo hasta el momento por diferentes autores con respecto a la relevancia del juego para la utilización de la lengua inglesa dentro del aula de infantil. Por ello, en el apartado 3.1 se realiza un análisis sobre la legislación vigente que regula la enseñanza de la lengua extranjera; en el apartado 3.2 se definen las características propias de los niños de Educación Infantil; en el apartado 3.3 se estudia la introducción de la lengua inglesa dentro del contexto de la Educación Infantil. Posteriormente, el apartado 3.4 aporta una idea general acerca de los beneficios del aprendizaje de la lengua extranjera en Educación Infantil; el apartado 3.5 analiza la importancia que tiene el juego en el aprendizaje del inglés; el apartado 3.6 ofrece unas breves pinceladas acerca de los beneficios que podemos obtener mediante el uso de la actividad lúdica como base para el aprendizaje de la lengua extranjera inglés y, por último, el apartado 3.7 presenta diferentes enfoques metodológicos posibles para la enseñanza del inglés.

#### **3.1 Legislación**

En la etapa de Educación Infantil, los alumnos no son todavía lo suficientemente autónomos para tomar decisiones como, por ejemplo, el aprendizaje de una nueva lengua. Por ello, el simple hecho de que el Consejo de Europa, formado por los distintos países de lo que hoy en día se conoce como la Unión Europea (UE) considere la necesidad de un marco común en el aprendizaje de las lenguas, denota una gran importancia en este campo. El Marco Común Europeo de Referencia (MCER) fue aprobado en el año 2001 por el Consejo de Europa y en él se “[...] describe de forma integradora lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz” (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte [MECD], 2002, p.1). Este MCER apuesta por el plurilingüismo, el cual contribuye no solo al aprendizaje de una lengua, sino que también aporta un factor cultural. Este plurilingüismo debe “[...] contemplarse en el contexto del pluriculturalismo. La lengua no es sólo un aspecto importante de la cultura, sino también un medio de acceso a las manifestaciones

culturales” (MECD, 2002, p.5). Es por ello por lo que, la tarea que deben desempeñar los docentes debe centrarse en la enseñanza de la lengua extranjera como un medio para poder conocer y entender otras culturas.

Dentro de nuestro país, hemos visto diversos avances en la enseñanza de las lenguas extranjeras con cada cambio legislativo desde los años 90. La Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE, 1990) habla del aprendizaje de la lengua extranjera dentro de las etapas de Educación Primaria y Educación Secundaria, quedando excluida de la enseñanza de dichas lenguas la Educación Infantil. Con la entrada en vigor, en el año 2006, de la Ley Orgánica de Educación (LOE), su *Artículo 2* destaca como uno de los fines prioritarios de nuestro sistema educativo, “[...] la capacitación para la comunicación en la lengua oficial y cooficial, si la hubiere, y en una o más lenguas extranjeras” (Ley Orgánica de Educación 2/2006, 2006, p.7). De esta manera, se introduce la impartición de la/s lengua/s extranjera/s en la etapa de Educación Infantil. Esta ley destaca el aprendizaje de otra lengua ajena a la materna desde una postura multilingüe. Es decir, todavía no hace referencia al plurilingüismo. Es a partir de 2013 con la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), que se realiza un aprendizaje de la lengua extranjera de forma plurilingüe tal y como aparece en el Preámbulo de dicha ley:

El dominio de una segunda o, incluso, una tercera lengua extranjeras se ha convertido en una prioridad en la educación como consecuencia del proceso de globalización en que vivimos, a la vez que se muestra como una de las principales carencias de nuestro sistema educativo. [...] La Ley apoya decididamente el plurilingüismo, redoblando los esfuerzos para conseguir que los estudiantes se desenvuelvan con fluidez al menos en una primera lengua extranjera [...]. (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa 8/2013, 2013, p. 8)

Con el término plurilingüismo se busca enfatizar,

El hecho de que conforme se expande la experiencia lingüística de un individuo en los entornos culturales de una lengua, desde el lenguaje familiar hasta el de la sociedad en general, y después hasta las lenguas de otros pueblos (ya sean aprendidas en la escuela o en la universidad, o por

experiencia directa), el individuo no guarda estas lenguas y culturas en compartimentos mentales estrictamente separados, sino que desarrolla una competencia comunicativa a la que contribuyen todos los conocimientos y las experiencias lingüísticas y en la que las lenguas se relacionan entre sí e interactúan. (MECD, 2002, p. 4)

Por su parte, el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, resalta la importancia significativa de la comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el cual potenciará una notable mejoría en las habilidades comunicativas de los niños (BOE, 2007). En este sentido, el *Bloque 1. Lenguaje verbal* del *Área 3. Lenguajes: comunicación y representación* destaca el “[...] interés por participar en interacciones orales en lengua extranjera en rutinas y situaciones habituales de comunicación” (Real Decreto 1630/2006, 2006, p.481), como uno de los contenidos a trabajar en el aula de Educación Infantil. Para evitar que los niños pierdan dicho interés en la lengua extranjera es necesario motivarlos. El aprendizaje mediante la actividad lúdica puede ser especialmente enriquecedor ya que, como aparece en las leyes anteriormente citadas “La metodología educativa se basará en las experiencias, las actividades y el juego, en un ambiente de afecto y de confianza” (LOGSE, 1990, p.5 y LOE, 2006, p.10).

Asimismo, el Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja distingue tres áreas:

- a) Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
- b) Conocimiento del entorno
- c) Lenguajes: comunicación y representación.

El aprendizaje dentro de la Educación Infantil es integral y está globalizado, por lo que, para el desarrollo de este trabajo se dará respuesta a las tres áreas del currículo mediante una perspectiva lúdica y plurilingüe. La primera de las áreas es importante, ya que el niño debe ser capaz de conocer sus características individuales y las de sus compañeros para favorecer su desarrollo e implementar actitudes no discriminatorias (Decreto 25/2007, 2007). En la segunda de las áreas sobresale la importancia de la diversidad cultural la cual aconseja “Aproximar a niños y niñas a los usos y costumbres



sociales desde una perspectiva abierta e integradora que les permita conocer diversos modos y manifestaciones culturales presentes en la sociedad, y generar así actitudes de respeto y aprecio hacia ellas” (Decreto 25/2007, 2007, p.11). Debido a limitaciones de espacio y tiempo, el presente trabajo se centra en la tercera área, *Lenguajes: comunicación y representación* en la que se comenta la importancia de generar actitudes positivas en relación con la lengua propia, así como, promover la curiosidad por otras lenguas (Decreto 25/2007, 2007). Esta tarea recae sobre los docentes, que deberán ser modelo a seguir para los alumnos en el uso de cualquiera de los tipos de lenguaje. Dentro de los objetivos que conciernen a este área podemos destacar el número tres, “Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera” (Decreto 25/2007, 2007, p.15) y el número siete, “Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en actividades dentro del aula, y mostrar interés y disfrute al participar en estos intercambios comunicativos” (Decreto 25/2007, 2007, p.15). Los contenidos que se proponen dentro de esta tercera área del currículo son muy variados, aunque algunos de ellos están estrechamente ligados con el aprendizaje de la lengua extranjera. Tal y como aparece dentro del *Bloque 1. Lenguaje verbal*, es vital crear interés y una actitud positiva hacia las interacciones y los textos orales en lengua extranjera que posteriormente facilitarán la comprensión de dicha lengua para los niños (Decreto 25/2007, 2007).

Por último, dentro de esta área de *Lenguajes: comunicación y representación* del Decreto 25/2007 se trata dentro del *Bloque 4. Lenguaje corporal*, la importancia del juego para la “[...] representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos, así como para la participación en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal” (Decreto 25/2007, 2007, p.18).

El interés que ha generado el aprendizaje de la lengua extranjera en estos últimos años ha sido tal, que su aprendizaje ha comenzado a introducirse desde las etapas más tempranas. Con ello se consigue beneficiar a los más pequeños en la mejora de la comprensión y pronunciación en dicha lengua a medida que van creciendo, así como se favorece el disfrute por su aprendizaje viéndolo como una actividad lúdica. Dicho aprendizaje se verá adaptado a las características de los alumnos, sus familias y su entorno.

Cabe destacar el gran valor que tiene el juego dentro de la Educación Infantil, por lo que mediante la combinación del juego con la lengua extranjera podemos lograr que

los niños aprendan nuevos conceptos, en este caso una nueva lengua, a la vez que disfrutaran de su aprendizaje.

### **3.2. Características del niño en educación infantil**

Uno de los autores más relevantes en la investigación del desarrollo cognoscitivo de los niños es Jean Piaget (1896). Su teoría se divide en cuatro etapas secuenciadas, es decir, la superación de una de esas etapas lleva a la siguiente, sin posibilidad de retroceder a la anterior, por lo que todos los niños las adquieren en el mismo orden (Linares, 2007). Sin embargo, de acuerdo con Garrido, Rodríguez, Rodríguez y Sánchez:

Es importante tener en cuenta que en este proceso pueden existir variaciones individuales de unos niños a otros, ya que hay factores madurativos y ambientales que pueden modificar el ritmo de adquisición de las diferentes etapas, dentro de unos marcos razonables de normalidad. (2006, p.33)

Estas cuatro etapas son:

- a) etapa sensoriomotora (del nacimiento a los dos años),
- b) etapa preoperacional (de los dos a los siete años),
- c) etapa de las operaciones concretas (de los siete a los once años) y
- d) etapa de las operaciones formales (de los once a doce años en adelante).

El desarrollo de la inteligencia del niño está sujeto a dos principios básicos, la organización y la adaptación. Tal y como nos muestra Linares (2007, p.3), la organización se refiere al hecho de que “Conforme el niño va madurando, integra los patrones físicos simples o esquemas mentales a sistemas más complejos”. Por otro lado, el término adaptación se basa en ajustar los conocimientos ya adquiridos al entorno describiéndolos desde la asimilación y la acomodación de la información que tal y como argumenta Linares (2007, p.4), “[...] están estrechamente correlacionados y explican los cambios del conocimiento a lo largo de la vida”.

ESTADIOS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE NIÑOS DE 0 A 6 AÑOS	
Etapa sensoriomotora	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se centra en diversos aspectos, como la direccionalidad de la conducta del niño hacia unos fines concretos, la comprensión de la permanencia de los objetos, así como, el desarrollo de algunas actividades como la imitación o el juego.</li> <li>• Se fomenta la comunicación mediante el conocimiento de uno mismo, así como a través de la psicomotricidad con la cual los niños aprenderán a controlar sus movimientos y a situar los objetos dentro de un espacio y un tiempo (Linares, 2007).</li> </ul>	
Etapa preoperacional	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Surgimiento del pensamiento simbólico, las capacidades lingüísticas se ven incrementadas, construcción de ideas estructuradas. Las identidades, el espacio, la causalidad, la clasificación y el número se comprenden mejor (Campo, 2009, p. 343).</li> <li>• Adquisición del juego simbólico y desarrollo del pensamiento que permite la consecución del lenguaje,</li> </ul> <p>           Cuando el niño tiene edad suficiente (4 a 7 años) para iniciarse en la etapa escolar, su pensamiento se inclina en una mayor medida en la verbalización de sus procesos mentales. Así como antes utilizaba su aparato motor de forma recurrente para ser entendido, ahora emplea continuamente el lenguaje verbal, aunque su pensamiento continúa siendo en gran parte egocéntrico. (Campo, 2009, p.344)         </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aparición del egocentrismo. El niño es incapaz de ponerse en el lugar de los demás, solamente son capaces de entender el mundo desde la perspectiva del “yo”.</li> <li>• Entre los cuatro y los cinco años, el niño tiene un mayor número de experiencias (familiares, escolares o de ocio) favoreciendo su socialización, el desarrollo de las capacidades lingüísticas y la disminución del egocentrismo. Empieza a ajustar su comunicación a los oyentes (Linares, 2007, p.11).</li> </ul>	

- El lenguaje es un instrumento de socialización que nos permite satisfacer las necesidades básicas, así como expresar sentimientos, regular el comportamiento de los demás, etc. (Bigas, 1996).

*Tabla 1.* Estadios del desarrollo cognoscitivo de niños entre 0-6 años

ESTADIOS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE NIÑOS A PARTIR DE 7 AÑOS	
Etapa de las operaciones concretas	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se emplean la lógica y las operaciones mentales para solucionar de manera más sistemática problemas que aparecían en la etapa anterior (Linares, 2007).</li> <li>• Destacan algunos avances sobre el pensamiento, que se vuelve menos rígido, centralizado y egocéntrico, teniendo en este estadio una mayor flexibilidad que le permite al niño fijarse al mismo tiempo en varias características del estímulo.</li> <li>• Existen tres tipos de operaciones concretas: seriación, clasificación y conservación, siendo la más característica de esta etapa la tercera de ellas (Linares, 2007).</li> </ul>	
Etapa de las operaciones formales	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta un cambio en el pensamiento. El alumno es capaz de comprender no solo las cosas tangibles, sino también aquellas con las que no ha tenido contacto (Linares, 2007).</li> <li>• “La capacidad de pensar en forma abstracta y reflexiva se logra durante la etapa de las operaciones formales” (Linares, 2007, p. 17).</li> </ul>	

*Tabla 2.* Estadios del desarrollo cognoscitivo de niños a partir de 7 años

Como se ha comentado anteriormente, Piaget habla de cuatro etapas del desarrollo cognitivo del niño. En este sentido, la tercera y cuarta etapa se centran en los niños de las etapas de Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria, respectivamente; quedando fuera del campo de estudio de este Trabajo de Fin de Grado.

Por otra parte, el aprendizaje del lenguaje oral de los niños de preescolar puede resumirse, de acuerdo con Garrido, Rodríguez, Rodríguez y Sánchez (2006) de la siguiente manera:

ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE ORAL A LOS 3 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El lenguaje utilizado por el infante es comprensible para los adultos, aunque utiliza expresiones poco maduras.</li> <li>• Su vocabulario aumenta con respecto a etapas anteriores permitiendo la realización de frases cada vez más complejas. Conocen unas 900 palabras y disfrutan de su uso.</li> <li>• El infante es curioso y realiza preguntas diversas “¿cómo?”, “¿cuándo?” y “¿por qué?”.</li> <li>• Busca respuestas y hace un esfuerzo por ser comprendido.</li> <li>• Las estructuras gramaticales del niño son sencillas, aunque van volviéndose más complejas a medida que van conociendo nuevos elementos.</li> <li>• El niño es capaz de pronunciar algunos sonidos que, anteriormente, era incapaz de pronunciar y practica otros que todavía no puede articular.</li> <li>• Es la Etapa de la “lengua de trapo”, las palabras salen distorsionadas por la falta de madurez articulatoria.</li> </ul>

*Tabla 3. Adquisición del lenguaje oral a los 3 años*

ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE ORAL A LOS 4 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Existe una mayor discriminación y atención auditiva que permite el aprendizaje de nuevos fonemas, la adquisición de palabras de difícil articulación, el uso de juegos lingüísticos (trabalenguas, acertijos...) o juegos de psicomotricidad buco-facial (lengua, labios...).</li> <li>• Uso del lenguaje oral como recurso para explicar sus experiencias, acontecimientos, etc.</li> <li>• El niño conoce, aproximadamente, 1.500 palabras.</li> <li>• Fin de la etapa de la “lengua de trapo”.</li> </ul>

*Tabla 4. Adquisición del lenguaje oral a los 4 años*

ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE ORAL A LOS 5 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño es capaz de realizar frases complejas (uniendo entre seis y ocho palabras) y comprensibles para el adulto.</li> <li>• Gran desarrollo de la motricidad de los órganos que facilita la articulación.</li> <li>• Disfruta hablando y escuchándose a sí mismo.</li> </ul>

- Gran capacidad de imitación que se refleja en las expresiones que adquieren propias de los adultos.
- Se interesa por el significado que tienen las palabras y los conceptos nuevos que está aprendiendo.
- Conoce alrededor de unas 2.000 palabras.
- Es capaz de mantener una conversación más o menos larga.

*Tabla 5. Adquisición del lenguaje oral a los 5 años*

### **3.3. Introducción de la lengua extranjera en Educación Infantil**

Para poder desarrollar la introducción de la lengua extranjera (LE) dentro del contexto del aula de preescolar, es necesario tener en cuenta la lengua materna. Fleta, 2006 explica que:

Durante el proceso de adquisición de la lengua materna (L1) los niños no reciben información explícita sobre las reglas de su gramática ya que se trata de un aprendizaje no consciente y cuando el proceso termina, alrededor de los 5 años, los hablantes de las distintas lenguas naturales que se hablan en el mundo han adquirido con éxito, sin esfuerzo, independientemente de su grado de inteligencia la lengua meta. (p. 52)

Del mismo modo, Navarro (2009), señala a Chomsky como uno de los autores de mayor relevancia dentro del campo de la adquisición de lenguas. En su teoría sobre la “Gramática Universal”, Chomsky expone que “Los niños nacen con un sistema gramatical innato que les permite aprender una lengua, nacen con esa habilidad que se desarrolla mientras el niño crece e interactúa con el mundo que le rodea” (Navarro, 2009, p.117). En este sentido, la interacción y el desarrollo de las habilidades sociales, además de potenciar el desarrollo de la lengua materna, podría favorecer el desarrollo y el aprendizaje de una nueva lengua en el niño.

Otra teoría muy apoyada es el modelo de Krashen (citado en Murado Bouso, 2010), el cual se basa en cinco hipótesis:

HIPÓTESIS DEL MODELO DE KRASHEN (1983)	
a)	La hipótesis de adquisición-aprendizaje muestra los dos caminos posibles para el dominio de la segunda lengua. La adquisición sucede inconscientemente y permitirá alcanzar el dominio completo en otra lengua mientras que el aprendizaje es consciente y basado en las reglas gramaticales.
b)	La hipótesis del monitor relaciona los términos anteriormente citados. Los conocimientos son los encargados de conocer la gramática (aprendizaje) que actúa como corrector. La adquisición puede verse modificada por los conocimientos de las reglas de la LE.
c)	La hipótesis del orden natural trata sobre el orden predecible que siguen las reglas gramaticales para su mejor adquisición.
d)	La hipótesis del <i>input comprensible</i> explica que el <i>input</i> que se ofrece, para que sea comprensible y favorezca el aprendizaje, debe aportar una información ligeramente superior a la que ya se conoce.
e)	La hipótesis del filtro afectivo se produce debido a que el aprendizaje de la L2 se da en un contexto artificial, generando en el aprendiz cierta ansiedad que impedirá el correcto aprendizaje de dicha L2. Para ello, el profesor debe intentar disminuir los efectos del filtro utilizando algunas técnicas como la motivación o la confianza.

Tabla 6. Hipótesis del modelo de Krashen (1983)

El aprendizaje de la LE no depende exclusivamente de habilidades del alumno, el contexto de aprendizaje de la LE es de vital importancia. Tal y como argumenta Manga “El aprendizaje de la lengua extranjera se refiere no sólo a los alumnos (factores individuales); sino también al entorno en que se desenvuelven estos alumnos (factores contextuales)” (2008, p.5). Estos factores individuales hacen referencia a la aptitud, actitud o la motivación (Fleta, 2006), mientras que los factores contextuales están estrechamente relacionados con el entorno del niño. De acuerdo con Fleta, “Al parecer, las posibilidades de éxito son mayores si el aprendizaje de la segunda lengua (L2) es continuado y se lleva a cabo durante la infancia” (2006, p.54). Es decir, cuanto mayor sean los estímulos que el niño recibe de su entorno hacia el aprendizaje de una LE, mayor será su motivación para lograr adquirirla y viceversa. Por todo ello, el aprendizaje temprano de la LE es muy beneficioso para el niño ya que como comenta Suárez (2010),

El aprendizaje de otro código distinto al de la lengua materna enriquece el aprendizaje de diversos contenidos, tanto a nivel social, ya que el conocimiento de otras culturas fomenta la tolerancia y el respeto hacia diversas culturas, o sea una educación intercultural; como intelectual, ya que potencia su plasticidad y enriquece las habilidades lingüísticas y comunicativas. (p.4)

Álvarez (2010) también apoya esta postura diciendo que el cerebro del niño en edades tempranas goza de una gran plasticidad, la cual permite la aparición de nuevas conexiones neuronales, que facilitarán el aprendizaje. Por otro lado, Álvarez explica que el conocimiento de otros idiomas y culturas diferentes a la materna es una “Habilidad necesaria en el siglo XXI, ya que será necesaria para vivir en una sociedad global en la que nos relacionamos con personas de múltiples nacionalidades en diversos ámbitos de nuestra vida” (Álvarez, 2010, p.251).

A partir de la pubertad, el cerebro pierde gran plasticidad cerebral, hecho que dificulta el aprendizaje de nuevas lenguas. Igualmente, es a partir de este momento cuando la LE se verá significativamente influenciada por la lengua y cultura materna (Navarro, 2009). Los centros deben, por tanto, iniciar el aprendizaje de la LE lo antes posible. “El colegio cumple un papel esencial en la adquisición de la segunda lengua, porque provee un contexto adecuado que facilita el contacto de los niños con la lengua meta” (Navarro, 2009, p.125).

### *3.3.1. Diferentes factores en el aprendizaje de lenguas extranjeras*

Murado Bouso (2010) habla de cinco factores susceptibles de influenciar o condicionar el aprendizaje de la L2: la inteligencia, la aptitud, la personalidad, la motivación y la edad.

FACTORES QUE CONDICIONAN EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA	
Inteligencia	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para Gardner (1983) existen siete tipos de inteligencia→ lingüística, lógico-matemática, musical, cinético-corporal, espacial, interpersonal, intrapersonal.</li> </ul>	



<ul style="list-style-type: none"> <li>Según esta teoría, cada individuo posee una combinación de las distintas inteligencias y a una edad temprana, el entorno de aprendizaje influye directamente en el desarrollo de dichas inteligencias. (Fleta, 2006, p. 57)</li> </ul>
Aptitud
<ul style="list-style-type: none"> <li>Constituye la disposición o las cualidades favorables que facilitan la adquisición de la L2 por el aprendiz.</li> <li>“Tener buen oído, disponer de buena comprensión general y resolver los tests de manera intuitiva son algunas de las pistas que permitirán al profesor reconocer a estas personas, aunque esta diferencia en alumnos de infantil es casi inapreciable” (Murado Bouso, 2010, p.20).</li> </ul>
Personalidad
<ul style="list-style-type: none"> <li>Engloba factores determinantes para el proceso de adquisición de las habilidades orales como, por ejemplo, la introversión o extroversión del aprendiz.</li> <li>Aquellos que se muestran más extrovertidos tienen una mayor facilidad para desarrollar sus destrezas orales en la LE.</li> <li>“Es evidente que la extroversión no es sinónimo del dominio de la competencia gramatical, pero sí garantiza el ejercicio de la comunicación oral” (Manga, 2008, p.8).</li> <li>Los aprendices introvertidos son aquellos que rechazan la comunicación de forma oral por miedo a hacer el ridículo o por vergüenza.</li> <li>El papel que juega el docente en estos casos es imprescindible ya que la base para la adquisición de la LE en los alumnos de infantil se fundamenta principalmente en la comunicación por vía oral por lo que debe de “[...] evitar en sus actuaciones ciertas actitudes que puedan causar daños a sus alumnos o les impidan expresarse en la lengua meta. La ansiedad de algunos alumnos es a veces una consecuencia de los comportamientos abusivos de los docentes.” (Manga, 2008, p.9).</li> <li>Para disminuir la presencia de esta ansiedad, es esencial que el docente potencie en sus alumnos la mejora de su autoestima y la confianza en sí mismos.</li> </ul>
Motivación
<ul style="list-style-type: none"> <li>Junto con la actitud positiva son los factores más importantes para lograr el éxito del aprendizaje de la LE.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>El maestro tiene la tarea de desarrollar técnicas que motiven y faciliten el aprendizaje de la LE. “Un alumno con alto grado de motivación podrá alcanzar más rápidamente los objetivos marcados y más si el aula dispone de gran cantidad de estímulos” (Murado Bouso, 2010, p. 20).</li> </ul>
Edad
<ul style="list-style-type: none"> <li>Está relacionada con el desarrollo cognitivo del niño</li> <li>“La corta edad de los alumnos beneficiaba enormemente el aprendizaje debido a la plasticidad del propio cerebro que asimila, en esas circunstancias, una información muy compleja de una manera inconsciente y sin esfuerzo” (Lenneberg 1967, citado en Navarro, 2009, pp.122-123).</li> <li>Es recomendable el aprendizaje de la LE una vez que el niño domina correctamente su lengua materna, lo que suele ocurrir alrededor de los tres años (Navarro, 2009).</li> <li>Hay contextos en los que los niños están expuestos a dos lenguas desde su nacimiento por lo que “[...] las adquieren de manera simultánea y por lo general llegan a alcanzar un nivel de nativo en ambas lenguas, convirtiéndose en bilingües precoces o, como algunos autores los denominan, monolingües en dos lenguas” (Fleta, 2006, p. 54).</li> </ul>

Tabla 7. Factores que condicionan el aprendizaje de la LE

Para el correcto aprendizaje de la LE es necesario que los alumnos la encuentren atractiva y es, por ello, por lo que se han creado diferentes técnicas para fomentar su aprendizaje, entre ellas el uso del juego.

### 3.3.2 Beneficios de la introducción de la lengua extranjera en educación infantil

Existen diferentes aspectos (lingüísticos, cognitivos, humanos y sociales) beneficiosos para el aprendizaje de la LE.

Dentro del aspecto lingüístico, el factor más importante es la edad a la que se inicia aprendizaje de la lengua. Como ya hemos mencionado anteriormente, la introducción temprana de la LE se ve favorecida por la capacidad de moldeamiento del cerebro del niño. Borderías (2011) menciona que la importancia de dicha introducción de la LE en la infancia tiene algunas ventajas:

VENTAJAS DE LA INTRODUCCIÓN TEMPRANA DE LA LENGUA EXTRANJERA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje del sistema de la lengua a pesar de no conocer mucho vocabulario.</li> <li>• Asimilación de la pronunciación.</li> <li>• Facilidad a la hora de imitar un modelo.</li> <li>• Los aprendices son más espontáneos y, normalmente, menos vergonzosos que en edades posteriores.</li> <li>• Los aprendices disfrutan más de las actividades orales.</li> <li>• Los aprendices no poseen una amplia experiencia o bagaje de su lengua materna, lo que previene posibles interferencias entre ambas lenguas y facilita el aprendizaje de una LE.</li> </ul>

*Tabla 8. Ventajas de la introducción temprana de la LE*

En cuanto al aspecto cognitivo, Borderías (2011) explica que el aprendiz infantil presenta un bilingüismo aditivo, es decir “los alumnos aprenden segundos idiomas y culturas sin olvidar los suyos propios. Este proceso se basa en la interdependencia lingüística común existente entre las diferentes lenguas” (p. 28). Otra de las ventajas que hacen referencia a este aspecto cognitivo es la transferencia de conocimiento que se realiza al pasar de la lengua materna a la LE, que no solo beneficia al alumno en lo intelectual sino también en lo metalingüístico (Borderías, 2011).

Por último, los aspecto humanos y sociales se apoyan en un factor crucial, la motivación. Tal y como expresa Borderías,

Para lograr una mayor motivación y una participación activa de los alumnos en el desarrollo de las clases, la enseñanza deberá girar en torno a actividades, temas y trabajos de interés para los alumnos que permitan incorporar opiniones personales y conocimientos previos. (2011, p. 29)

Por otro lado, debemos de tener en cuenta que el aprendizaje de una lengua va ligado a una cultura y es por ello por lo que no solo deberemos introducir la competencia comunicativa de la LE, sino también los elementos culturales de esa lengua ya que con ello estaremos favoreciendo la reducción de “los espacios que separan esas culturas y lenguas” (Borderías, 2011, p. 29).

### 3.4. Introducción de la lengua extranjera mediante el juego

El término juego ha sido estudiado durante mucho tiempo, por lo que no puede darse una única definición de este. Para Reina (2009), el juego además de ser una actividad de disfrute para el niño también le permite su desarrollo cognitivo y afectivo. En el caso de López (2010), el juego queda definido de la siguiente manera:

Uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. (p.21)

Para otros autores como Lee (1977, citado en Tierno, 2015), “El juego es considerado la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre el difícil mundo en el que ha nacido” (p. 9). Ponce de León, Alonso, Fraile, Valdemoros y Palomero (2009) explican que el juego “[...] afecta al desarrollo cognitivo, motor, afectivo y social, ya que permite expresar sentimientos, comprender normas, desarrollar la atención, la memoria o la imitación de conductas sociales, interaccionar y socializarse. El juego se constituye en un instrumento privilegiado de aprendizaje [...]” (p. 125). Es decir, la actividad lúdica va a lograr la adquisición de diferentes destrezas como pueden ser la motricidad o la comunicación, al mismo tiempo que va a desarrollar las capacidades cognitivas y sociales del niño desde una perspectiva de goce y disfrute.

Siguiendo a Garaigordobil (1992, citado en Moreno y Rodríguez, 2012) las características generales del juego son las siguientes:

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL JUEGO SEGÚN GARAIGORDOBIL (1992)	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Actividad como fuente de placer: produce un gran disfrute acompañado en algunos casos de un sentimiento de alegría e incluso de carcajada.</li></ul>

- Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad: una de las principales características del juego es la libre elección de este.
- La ficción es su elemento constitutivo: el juego es un elemento que puede llevarse a la ficción, por lo que nos permite transformar cualquier actividad en juego.
- Actividad que implica acción y participación: el juego es una acción en sí mismo por lo que exige la participación activa de los sujetos que la llevan a cabo.
- Actividad seria: el juego es para el niño lo que el trabajo para el adulto, por lo que es tomado con gran seriedad por parte del niño. Se trata de un instrumento con el cual pueden mostrar su autonomía y personalidad. A diferencia del trabajo no se centra en los resultados.
- Puede implicar un gran esfuerzo: se utiliza una cantidad de energía desmesurada en comparación con la necesitada para desempeñar una actividad.
- Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo: es un medio a través del cual los niños pueden expresarse.
- Interacción y comunicación: el juego hace necesaria la comunicación con los otros, por lo que sirve como medio de desarrollo de las destrezas comunicativas. Al mismo tiempo, el juego también puede ser individual fomentándose en dicho caso la comunicación y el diálogo con uno mismo.
- Espacio de experiencia peculiar: el juego puede derivar de la imitación del entorno, en el que los niños representan acontecimientos de su realidad cotidiana, como es el caso de los juegos de roles.

*Tabla 9. Características generales del juego según Garaigordobil (1992)*

Reina (2009) complementa estas características añadiendo que los juegos deben presentarse dentro de un espacio y un tiempo, aunque en la etapa de Educación Infantil gozan de una gran espontaneidad, siendo tratados como un medio y un fin en sí mismos. El objetivo del juego no es buscar un fin material sino el disfrute durante su realización. Además, el juego debe aportar una determinada tensión, entendida esta como el esfuerzo del niño para desempeñar dicho juego correctamente. Mediante este esfuerzo se van produciendo los aprendizajes que permiten el desarrollo físico, intelectual y moral del alumno.

### 3.4.1. Diferentes tipos de juego

Dependiendo de la edad de los sujetos, pueden distinguirse diferentes clasificaciones de juegos. Es así como en el primer y segundo año de vida, Ponce de León et al. (2009) hablan del juego heurístico como medio para el reconocimiento de las propiedades de las cosas. A los tres años, el niño desarrolla el juego social que dejará de ser solitario para convertirse en paralelo. A través del juego social, los niños irán desarrollando sus destrezas sociales con los demás, por eso, este tipo de juego suele coincidir con la entrada del niño al aula de preescolar. Dentro del segundo ciclo de Educación Infantil destaca la presencia de los juegos simbólicos que permiten la imitación y representación de ciertos modelos, así como los juegos cooperativos y populares que favorecen la implicación de las emociones y los sentimientos en el aula.

Por otro lado, Piaget (1946, citado en Sánchez, 2016) explica la clasificación de cuatro tipos de juegos:

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN PIAGET (1946)
<ul style="list-style-type: none"><li>• Juego de ejercicio: se trata principalmente de actividades motoras que tienen lugar en los primeros meses de vida, en lo que Piaget denominaba estadio sensoriomotor. Como apunta Reina (2009) “En este período son comunes los juegos del niño en donde emplea su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos...), pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles, móviles, instrumentos musicales sencillos [...]” (pp. 3-4).</li><li>• Juego simbólico: basado en la imitación de acontecimientos que tiene lugar en la realidad del entorno de los niños de entre tres y siete años (estadio preoperacional). En este tipo de juego, los niños utilizan diferentes elementos a los que atribuyen una función, “[...] de manera que una caja de cartón puede ser un coche, una nevera o cualquier elemento que el niño necesite para su actividad lúdica” (Sánchez, 2016, p. 22), además de que desempeñan diferentes roles sociales como, por ejemplo, ser médicos.</li><li>• Juego de reglas: son indispensables para la realización de este tipo de juegos de carácter social, el acuerdo y respeto de las reglas, la cooperación y la competencia que hará que alguien gane el juego; lo cual es idóneo para que</li></ul>

el niño supero el egocentrismo propio de la edad. Suelen darse entre los seis y los once años, por lo que predominantemente estarán presentes en la etapa de Educación Primaria. Asimismo, Según López (2010),

El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo. (p.31)

- Juegos de construcción: no son propios de una edad concreta, sino que sirven de nexo entre los otros tipos de juegos. Estos se basan en los juegos de construcción, los juegos con piezas, los rompecabezas, etc.

*Tabla 10. Clasificación de juegos según Piaget (1946)*

Dentro del aula de preescolar podemos identificar diferentes formas de juego a través de las cuales los niños no solo disfrutan, sino que van adquiriendo conocimientos. Como bien expresa Sánchez (2016), el uso del juego en la escuela para la enseñanza de la LE se ve desfavorecido ya que, en su lugar, el profesor sigue utilizando otros métodos más tradicionales que hacen que la enseñanza “[...] no genera aprendizajes significativos y, por otro lado, su descontextualización conlleva el desinterés del alumnado” (p. 30). Este trabajo persigue plantear el aprendizaje de la lengua extranjera (LE) mediante el juego, ya que como explica Murado Bouso (2010) “La alta carga de diversión y disfrute inherente a todos los juegos sirve para aprender sin tener la sensación de estar haciéndolo” (p. 47).

Es evidente que el juego se desencadena junto con un factor social y cultural, por lo tanto, ambos términos están estrechamente ligados. Según Labrador y Morete (2008):

Si el juego y la cultura van unidos, es lógico que sea un factor fundamental en la enseñanza de lenguas extranjeras porque forma parte de su patrimonio cultural, no solo en lo lingüístico sino en lo antropológico porque

costumbres, ritos, fiestas, creencias... impregnan el habla de los pueblos (p. 73).

Por lo tanto, la labor del docente se centrará en crear un espacio en el que el niño pueda desarrollar sus habilidades lingüísticas en LE para fomentar así no solo el aprendizaje de la lengua, sino también el de su cultura. Sánchez (2016) plantea la idea de que “la competencia comunicativa supone el ejercicio de varias capacidades que se activan con el juego: la expresiva, la representativa y, fundamentalmente, el uso social de la lengua” (p. 21).

A parte del juego existen otras muchas actividades como el teatro, las dramatizaciones o la poesía que, igualmente, pueden sustituir los métodos más tradicionales o el uso de libros fomentando el aprendizaje de la LE dentro del aula y consiguiendo un incremento considerable de “[...] su motivación, su concentración, su nivel de implicación y estímulos [...]” (Tierno, 2015, pp.22-23).

Como se ha planteado anteriormente, no todos los alumnos son iguales y entre sus diferencias podemos encontrar rasgos más o menos favorables de su personalidad, como la extroversión o la introversión que les permitirán una mejor o peor adquisición de la LE. Es por ello por lo que Sánchez (2016) afirma que los juegos “[...] en primer lugar, ayudan a eliminar la barrera de la timidez, pero además también son una oportunidad de tomar decisiones, solucionar problemas, tanto de forma individual como en equipo” (p. 31).

Hay diferentes tipos de juegos que pueden utilizarse en el aula de infantil como son los juegos con movimiento, juegos con tarjetas, juegos de adivinanzas, juegos de roles, juegos de simulación y dramatización, juegos dirigidos, juegos de relax o juegos con música (Murado Bouso, 2010). Algunos ejemplos de estos tipos de juegos, los expone Murado Bouso (2010, pp. 49-50):

TIPOS DE JUEGOS SEGÚN MURADO BOUSO (2010)
Juegos con movimiento
<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Roll the ball</i>: el profesor pasa una pelota a uno de sus alumnos y este deberá cogerla y responder a una pregunta que el profesor le formulará (“What’s your name?”). El alumno responderá: “My name is Lucía” y posteriormente pasará la pelota a otro compañero haciendo la misma pregunta.</li></ul>



Juegos con tarjetas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de <i>flashcards</i>, tarjetas o cartas.</li> <li>• Un posible juego es <i>Show me!</i>, en el cual los niños tendrán en la mesa distintas tarjetas con imágenes que deberán coger cuando el profesor u otro alumno pronuncie alguna palabra.</li> </ul>
Juegos de adivinanzas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Guess who</i>: se debe dibujar en la pizarra un objeto, un animal o una cosa y los niños deberán adivinar de qué se trata cuando se pregunte “What’s this?”.</li> </ul>
Juegos de roles
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se produce un acto real de comunicación al tratarse de juegos en parejas o tríos.</li> <li>• En el juego <i>My identity</i> se reparten a los alumnos tarjetas con dibujos de un tema en concreto como puede ser “animals in a farm”. Cada alumno tendrá que representar el animal que aparece en su tarjeta y, después de un rato, deberá decir “Hello, I’m a cat, who are you?”. El otro compañero tendrá también que representar el animal de su carta.</li> </ul>
Juegos de simulación y dramatización
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada niño desempeña un papel dentro de un producto final.</li> <li>• <i>At the zoo</i>: cada niño escoge un animal que va a representar y se presente ante toda la clase diciendo el nombre de su animal y alguna característica particular del mismo como, por ejemplo: “I’m a Lion, ¡aaaaaaaargh!”.</li> <li>• Se recomienda grabar la representación y que los alumnos vayan disfrazados.</li> </ul>
Juegos dirigidos, juegos de relax
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorecen la concentración y el trabajo personal además de establecer un entorno más calmado en relación con otro tipo de juegos.</li> <li>• <i>Find the odd one out</i>: se observan cuatro dibujos de los cuales uno de ellos no tiene relación con los demás (<i>apple, apple, elephant, apple</i>). La tarea del niño es identificar cuál de los dibujos no pertenece a ese grupo.</li> </ul>
Juegos con música
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La canción “<i>If you are happy and you know it!</i>”: los niños deberán a la vez que cantan, realizar algunas acciones que marca el contenido de la letra: “If you are happy and you know it, clap your hands”; “If you are angry and you know it, stamp your feet”; “If you are sad and you know it, cry a tear”.</li> </ul>

Tabla 11. Tipos de juegos según Murado Bouso (2010)

### 3.4.2 Beneficios del juego

Existen distintas ventajas que pueden derivar del aprendizaje de la LE siguiendo una metodología lúdica. Alcedo y Chacón (2011), Moyles (1998) y Labrador y Morete (2002) (citados en Sánchez, 2016) proponen los siguientes beneficios del juego como método de enseñanza de la LE:

BENEFICIOS QUE APORTA LA METODOLOGÍA LÚDICA A LA ADQUISICIÓN DE LA LENGUA EXTRANJERA
<ul style="list-style-type: none"><li>• Fomenta la interacción entre alumnos. El estudiante aprende la lengua mediante su uso (produciendo mensajes, jugando con las palabras, produciendo y reproduciendo ideas, etc.).</li><li>• Reduce o minimiza la vergüenza, el miedo al ridículo o a equivocarse y aumenta la producción de mensajes orales.</li><li>• La metodología lúdica contribuye a desarrollar la creatividad de los alumnos. Los alumnos se ven sometidos a retos a los cuales deberán responder de un modo creativo. Con ello también logramos fomentar esta capacidad creativa en aquellos niños que les cuesta más responder creativamente ante un problema.</li><li>• Los alumnos utilizan el lenguaje de manera significativa utilizando toda su creatividad para cantar, improvisar, jugar, colorear o dramatizar en inglés.</li><li>• El juego promueve el aprendizaje cooperativo suscitando el aprendizaje entre iguales.</li><li>• El juego permite la globalización de los contenidos, pudiendo mezclar diversas materias en una misma tarea llevada a cabo en inglés.</li><li>• Las canciones tradicionales y la incorporación del folklore autóctono de la LE a las aulas favorecerán algunos aspectos como la comprensión, la tolerancia y el respeto por otras culturas.</li><li>• El placer por el juego desafiará el cansancio de los alumnos, aumentando su rendimiento escolar.</li></ul>

Tabla 12. Beneficios que aporta la metodología lúdica a la adquisición de la LE

### 3.5. Métodos y enfoques para la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera en Educación Infantil

Existen un gran número de metodologías que se han ido desarrollando a lo largo de la historia con respecto a la enseñanza y el aprendizaje en la Educación Infantil. Cada una de ellas presenta ventajas e inconvenientes para el aprendizaje de la LE, por lo que es esencial conocer cuáles son las más apropiadas para el posterior desarrollo del presente proyecto. El docente tiene la función, por tanto, de seleccionar en función de sus necesidades qué metodologías o enfoques son más útiles para el funcionamiento de las actividades programadas en su aula.

Algunos de los métodos y enfoques ventajosos para la enseñanza de la LE son propuestos por Hernández (2000) y Solís (2016):

MÉTODOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA
<b>Direct Method o Método Directo</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Se trata de un método inductivo en el que los alumnos son los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.</li><li>• A través de este método no se hace necesaria la perfecta utilización de la lengua materna en ningún momento para poder aprender otra lengua, ya que el procedimiento de aprendizaje de ambas es muy similar, aunque sucede en edades distintas.</li><li>• El docente simplemente actúa como un mediador que dejará que los alumnos experimenten libremente y cometan errores.</li></ul>
<b>TPR (Total Physical Response) o Respuesta Física Total</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Propone un aprendizaje basado en actividades motoras de orden-respuesta, en las que el maestro plantea una consigna/acción y el alumno la lleva a cabo.</li><li>• “[...] favorece la teoría de Krashen de la entrada de información comprensible que precisa entre otros principios la necesidad de un adelantamiento en comprensión auditiva como prerrequisito para aprender a hablar” (Hernández, 2000, p.147).</li><li>• El cometido de los alumnos es escuchar y responder al docente, quien se encargará de corregir errores y explicar los contenidos para que los niños puedan interiorizarlos y progresen en la destreza oral.</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Este aprendizaje se desarrolla mediante el uso de juegos como <i>Simon says</i> (Simón dice) o <i>What's the time of Mr. Wolf?</i> (un, dos, tres escondite inglés).</li> </ul>
Método "Suggestopedia"
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se considera uno de los métodos más originales del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que utiliza diferentes técnicas de relajación con las que pretende mantener la atención de los alumnos para lograr mejores resultados.</li> <li>• "La relajación le permite al niño, gracias a la disminución de la tensión muscular, sentirse bien en su cuerpo y, por consiguiente, en el conjunto de su comportamiento tónico-emocional" (Ajuriaguerra 1977, citado en Ponce de León et al., 2009, p.63).</li> <li>• Necesidad de cuidar el espacio en el que se va a llevar a cabo: la decoración, la luz o el mobiliario, al igual que otros agentes externos, como la música relajante.</li> <li>• Favorece un entorno donde predomina la convivencia entre los alumnos, eliminando la tensión, el estrés o el temor a enfrentarse a la nueva lengua.</li> </ul>
El método Audio-lingual
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Este método prima la expresión oral y la audición considerándolos como un sistema de sonidos empleados para la comunicación social (Hernández, 2000).</li> <li>• Trata el niño aprenda el vocabulario asociando la palabra hablada con la imagen visual mediante la repetición.</li> </ul>

Tabla 13. Métodos y enfoques para la enseñanza de la LE

Otro método del que habla Solís (2016), es el Jolly Phonics, que se utiliza en Inglaterra para la enseñanza del inglés no como segunda lengua o LE, sino como lengua materna. Esta metodología se basa en el aprendizaje de los sonidos de la lengua utilizando medios audiovisuales que facilitarán el aprendizaje del idioma para el alumno, aumentando la motivación. Este método divide la enseñanza de los cuarenta y dos sonidos que forman la lengua inglesa en siete grupos de seis sonidos, relacionando un gesto o canción a cada uno de los sonidos. Hay que tener en cuenta que el aprendizaje de los sonidos será diferente para cada alumno que dependerá de sus habilidades y destrezas para aprender el idioma. Es por ello, que una vez más la tarea del docente será la de captar la atención de los niños de una forma lúdica al igual que apoyar y motivar a los alumnos, valorando los éxitos de los niños en el proceso de aprendizaje, así como permitir al niño controlar

su ritmo de trabajo. El procedimiento que se lleva a cabo en este método consiste en desglosar los sonidos de las palabras, pronunciando individualmente cada uno de los sonidos que conforman la palabra propuesta, por ejemplo: r-a-i-n (rain). Otra de las técnicas muy eficaz en este sistema es la relación de una imagen con la palabra.

## **4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA**

Este capítulo analiza la propuesta didáctica, así como las diferentes sesiones que, gracias a la realización de la estancia ofertada por la Universidad de La Rioja, se han llevado a cabo en un contexto real. En este sentido, la sección 4.1. introduce y describe el proyecto implementado. La sección 4.2. describe la población a la que ha ido dirigida dicha unidad. En la sección 4.3. se encuentra la temporalización que se llevó a cabo seguida de la sección 4.4. que recoge los objetivos que se pretenden abordar en esta propuesta didáctica. Dentro de la sección 4.5. podemos apreciar los enfoques metodológicos que se han utilizado para el posterior desarrollo en la sección 4.6. del diseño de las actividades. La sección 4.7. consta de los recursos tanto humanos como materiales que fueron necesarios y, por último, la sección 4.8. contiene la evaluación.

### **4.1. Presentación del proyecto: *Easter*.**

El diseño de la unidad didáctica, parte central de este Trabajo de Fin de Grado se fundamenta y sostiene en la investigación, estudio y análisis llevado a cabo en la realización del Marco Teórico. Esta unidad didáctica constituye una apuesta por el factor lúdico, el que sin duda conforma un aspecto esencial para el mejor aprendizaje de cualquier contenido en esta etapa educativa. Mediante el proyecto seleccionado no solo se pretende que los alumnos desarrollen el gusto por otra lengua diferente a la materna, sino que también conozcan un aspecto esencial de una cultura diferente a la propia, como son las festividades.

El proyecto se compone de las siguientes secciones: población, cronograma o temporalización, objetivos de la iniciativa, metodología, diseño, recursos humanos y materiales y evaluación.

### **4.2. Población.**

La propuesta se ha llevado a cabo en un colegio concertado del centro de Logroño, capital de la Comunidad Autónoma de La Rioja. Las etapas educativas que posee este centro comienzan con el Segundo Ciclo de Educación Infantil, siguiendo con Educación Primaria, E.S.O, y ciclos formativos. El poder adquisitivo medio de las familias del centro

es medio-bajo, incluyendo familias acomodadas y familias de inmigrantes de clase obrera.

El nivel al que se dirige este estudio presenta dos líneas por curso: línea A y B. Esta propuesta se ha diseñado para segundo de infantil, es decir, para los alumnos de 4 años. El grupo está compuesto por 24 alumnos de los cuales hay 14 niñas y 10 niños. Dentro de estos alumnos encontramos 3 alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo; uno de ellos es un alumno con necesidades educativas especiales (acnee) y los otros dos son alumnos con integración tardía al sistema educativo español.

#### **4.3. Cronograma o temporalización (ver anexo 1).**

Esta propuesta didáctica está programada para realizarse durante el segundo trimestre, periodo anterior a Pascua. Esta propuesta se introduce a los alumnos las dos semanas y media previas a las vacaciones de Semana Santa, para que puedan ir consolidando los conceptos de una festividad que también se celebra en su país, pero de un modo diferente.

A lo largo de estas dos semanas y media se impartirán 3 horas semanales de inglés, lo que permitirá a los alumnos poder llevar a cabo un total de 7-8 sesiones. En dichas sesiones se realizarán diferentes juegos que permitirán al alumno experimentar lo aprendido de una forma creativa. Con ello, nos aseguraremos de captar el interés y la participación de todo el grupo, al mismo tiempo que introducimos elementos motivadores que consoliden la adquisición de la lengua extranjera.

#### **4.4. Objetivos de la iniciativa.**

Los objetivos de la propuesta didáctica son:

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA
<ul style="list-style-type: none"><li>• Motivar el aprendizaje de la lengua extranjera mediante el juego.</li><li>• Aproximar a los alumnos a la cultura de la lengua inglesa.</li><li>• Emplear diferentes actividades típicas inglesas relacionadas con esta festividad.</li></ul>

- Mantener el interés de los alumnos empleando diversos recursos como juegos individuales, juegos grupales, juegos musicales ...
- Favorecer la interacción y participación de todos los alumnos en una lengua extranjera.

*Tabla 14. Objetivos de la propuesta didáctica*

#### **4.5. Metodología.**

La metodología empleada para la realización de la propuesta didáctica no se centra en un único método, sino que se apoya en diversas metodologías como son el Método Directo, la Respuesta Física Total, la Suggestopedia, el Método Audio-Lingual y Jolly Phonics.

Es imprescindible destacar la gran responsabilidad del docente para poder llevar a cabo la enseñanza de la lengua extranjera. Como hemos apuntado anteriormente, los alumnos tienen una gran facilidad para aprender nuevos conceptos, pero esta puede verse mermada si el docente no realiza un uso correcto de la lengua, por ejemplo, en aspectos de pronunciación. Además, será necesario que el docente conozca las características de su grupo-clase para adaptar todas las actividades a las necesidades de sus alumnos.

Dichas actividades pueden ser grupales o individuales en función del objetivo que deseamos alcanzar. En el caso de las actividades grupales, estas persiguen la colaboración entre iguales, facilitando el trabajo de aquellos alumnos que presentan más problemas para hablar en público. En el caso de las actividades individuales lo que se persigue es que el alumno adquiera y consolide unos conocimientos acerca de la lengua extranjera y su cultura. Por lo tanto, mediante la realización de esta propuesta didáctica no solo se pretende que el alumnado adquiera conocimientos teóricos sobre la lengua extranjera, sino que también conozca aspectos de la cultura y desarrolle su lado más emocional y empático a la hora de realizar actividades colectivas. Por otro lado, hemos querido que en estas actividades el docente haga un uso íntegro de la lengua meta, sin utilizar ninguna fórmula de la lengua materna para que los alumnos aprendan a desenvolverse con mayor facilidad en la L2.

De los distintos métodos presentes en este trabajo, cabe destacar la importancia de los siguientes aspectos:



ASPECTOS DESTACADOS DE LA METODOLOGÍA	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego: sirve como fuente de placer para el niño, a través de la cual participa y aprende la LE (Respuesta Física Total).</li> <li>• Recepción del aprendizaje: el alumno de infantil adquiere la información de forma creativa y audiovisual utilizando materiales como videos, canciones, <i>flashcards</i>, peluches, etc. (Método Directo, Método Audio-Lingual).</li> <li>• Interés y motivación: es fundamental que el niño se sienta atraído por aquello que se le está enseñando. De modo que será indispensable hacer actividades creativas y variadas con las que seamos capaces de sorprenderles y captar su atención (Respuesta Física Total, Método Directo y Suggestopedia).</li> <li>• El ámbito emocional: debemos tener en cuenta la hipótesis del filtro afectivo de Krashen (1983) la cual vincula el estado anímico a una mejor o peor adquisición del aprendizaje. Por ello la mayoría de los juegos de la etapa de preescolar permiten al alumno desarrollar su afectividad, así como el gusto por otras culturas.</li> <li>• Clima: es necesario crear un buen clima de trabajo entre los alumnos que favorezca la predisposición para trabajar tanto en grupo como de manera individual de una forma relajada (Suggestopedia).</li> <li>• Atención individualizada: permite adaptarse a los ritmos de aprendizaje de cada alumno, pudiendo satisfacer sus diferentes necesidades de una forma más efectiva.</li> </ul>

Tabla 15. Aspectos destacados de la metodología

#### 4.6. Diseño.

Esta sección describe las actividades que se van a realizar con los alumnos de 2º de infantil. Todas ellas giran en torno a un tema central: *Easter*.

Sesión 1: <i>What is Easter?</i>	
<b>Temporalización</b>	60 minutos
<b>Objetivos de la sesión:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducir el tema: <i>Easter</i>.</li> <li>• Potenciar la curiosidad de los alumnos por esta festividad.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer vocabulario relacionado con la festividad de Pascua.</li> </ul>
<b>Desarrollo de las actividades:</b>	<p><b>Actividad 1:</b> para que los alumnos comprendan que hemos comenzado la clase de inglés, la maestra sacará la llave mágica que colocará en su sien pronunciando las palabras CLIP-CLAP. A continuación, todos los alumnos saludarán a <i>Greenman</i>, la mascota de la clase, la cual les preguntará: <i>How are you today?</i>, ellos responderán: <i>I'm fine, thank you</i>. Después, <i>Greenman</i> elegirá al <i>miniteacher</i>, que se encargará de hacer las rutinas del día. Una vez elegido el <i>miniteacher</i>, todos los alumnos se levantarán del corro para cantar y bailar la canción <i>Hello! Super Simple Songs</i> (Super Simple Songs, 2015), (Ver anexo 2).</p> <p><b>Actividad 2:</b> Lo primero que hicimos fue aportar vocabulario para que los niños conocieran algunas palabras antes de ver la historia sobre <i>Peter Rabbit</i> (próxima sesión). Les mostramos unas <i>flashcards</i> con el principal vocabulario relacionado con <i>Easter</i> (British Council, "s.f."), (Ver anexo 3). Después de mostrar el vocabulario, repartiremos las tarjetas a los alumnos y les diremos: <i>Who has the Easter Egg?</i>. El niño que tenga esa tarjeta deberá ser capaz de reconocerla y entregárnosla.</p> <p><b>Actividad 3:</b> Esta actividad también se realiza con el vocabulario, pero involucra más movimiento. La maestra colocará en una línea todo el vocabulario y hará dos equipos de donde irá eligiendo alumnos de dos en dos. A cada alumno se le entregará un pointer (matamoscas) con el que deberá señalar la tarjeta que la maestra indique. En primer lugar, la maestra les dirá: <i>Pointers up!</i>, los niños levantarán su brazo y después se les indicará la tarjeta que deben tocar: <i>Give me the bunny</i>. Una vez que los niños la toquen se decidirá cual lo ha hecho primero y se dará un punto para ese equipo (Ver anexo 4).</p> <p><b>Actividad 4:</b> para finalizar, los niños cantarán una canción de despedida: <i>The Goodbye Song for Children</i> (Dream English Kids, 2011), (Ver anexo 5). Cuando la canción termina la maestra dice: <i>Go to sleep!</i>. Los niños se tumban en el suelo durante un minuto</p>

	para relajarse y después la maestra les dice: <i>Wake up!</i> . En este momento se quita la llave mágica y puede comenzar a hablar en castellano otra vez.
--	--

Tabla 16: Sesión 1

Sesión 2: <i>The Tale of Petter Rabbit</i>	
<b>Temporalización</b>	60 minutos
<b>Objetivos de la sesión:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminar vocabulario de manera visual (<i>flashcards</i>) y auditiva (canciones, videos).</li> <li>• Realizar actividades típicas de esta festividad en otra cultura.</li> <li>• Fomentar el interés del alumno a través del juego.</li> </ul>
<b>Desarrollo de las actividades:</b>	<p><b>Actividad 1:</b> para que los alumnos comprendan que hemos comenzado la clase de inglés, la maestra sacará la llave mágica que colocará en su sien pronunciando las palabras CLIP-CLAP. A continuación, todos los alumnos saludarán a <i>Greenman</i>, la mascota de la clase, la cual les preguntará: <i>How are you today?</i>, ellos responderán: <i>I'm fine, thank you</i>. Después, <i>Greenman</i> elegirá al <i>miniteacher</i>, que se encargará de hacer las rutinas del día. Una vez elegido el <i>miniteacher</i>, todos los alumnos se levantarán del corro para cantar y bailar la canción <i>Hello! Super Simple Songs</i> (Super Simple Songs, 2015), (Ver anexo 2).</p> <p><b>Actividad 2:</b> Repasamos el vocabulario de la sesión anterior y observamos si los niños lo habían asimilado. Como ya lo conocían perfectamente, pasamos a introducir nuevo vocabulario que posteriormente aparecerá en la historia de <i>Peter Rabbit</i> (Ver anexo 6). Una vez conocen el vocabulario pasamos a proyectar <i>The Tale of Peter Rabbit (Parts 1, 2, 3, 4)</i> (Little Fox. Stories and Songs for English Learners, 2018), (Ver anexo 7).</p> <p><b>Actividad 3:</b> Una vez terminamos de ver la historia pasamos a hacerles preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Who is Petter?</i></li> <li>• <i>What color is his jacket?</i></li> <li>• <i>What color is Flopsy's bow?</i></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Who is running after Peter?</i></li> <li>• <i>Where is he hiding?</i></li> <li>• <i>What is he looking for?</i></li> <li>• <i>When they arrive home, is their mother happy or angry?</i></li> </ul> <p><b>Actividad 4:</b> <i>Spoon race.</i> Al igual que a <i>Peter Rabbit</i> le persiguen en el video, nosotros haremos una carrera con cucharas. Para ello haremos equipos dividiendo a los alumnos por mesas. Daremos a cada niño una cuchara de plástico y un huevo de chocolate. Estos deberán de mantenerlo en la cuchara y llegar hasta una meta que marcará la maestra, donde habrá una cesta en la que dejar los huevos. Una vez se termine la carrera deberán contar los huevos que hay en su cesta diciendo: <i>There is one Easter Egg, There are two Easter Eggs, There are three Easter Eggs...</i></p> <p><b>Actividad 5:</b> para finalizar, los niños cantarán una canción de despedida: <i>The Goodbye Song for Children</i> (Dream English Kids, 2011), (Ver anexo 5). Cuando la canción termina la maestra dice: <i>Go to sleep!</i>. Los niños se tumban en el suelo durante un minuto para relajarse y después la maestra les dice: <i>Wake up!</i>. En este momento se quita la llave mágica y puede comenzar a hablar en castellano otra vez.</p>
--	--

Tabla 17: Sesión 2

Sesión 3: <i>Grand Prize Game</i>	
<b>Temporalización</b>	60 minutos
<b>Objetivos de la sesión:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliar el vocabulario relacionado con la Pascua.</li> <li>• Realizar diferentes acciones en lengua extranjera mediante el uso de canciones.</li> <li>• Favorecer el juego cooperativo entre iguales.</li> </ul>
<b>Desarrollo de las actividades:</b>	<p><b>Actividad 1:</b> para que los alumnos comprendan que hemos comenzado la clase de inglés, la maestra sacará la llave mágica que colocará en su sien pronunciando las palabras CLIP-CLAP. A continuación, todos los alumnos saludarán a <i>Greenman</i>, la mascota de la clase, la cual les preguntará: <i>How are you today?</i>,</p>

	<p>ellos responderán: <i>I'm fine, thank you</i>. Después, <i>Greenman</i> elegirá al <i>miniteacher</i>, que se encargará de hacer las rutinas del día. Una vez elegido el <i>miniteacher</i>, todos los alumnos se levantarán del corro para cantar y bailar la canción <i>Hello! Super Simple Songs</i> (Super Simple Songs, 2015), (Ver anexo 2).</p> <p><b>Actividad 2:</b> En esta sesión nos centramos en realizar una canción en la que se implicaban diferentes movimientos de distintas partes del cuerpo: <i>The Way the Bunny Hops</i> (The Kiboomers, 2014), (Ver anexo 8). Después les preguntamos a los alumnos las diferentes partes que se mencionan (<i>ears, nose, tail</i>).</p> <p><b>Actividad 3:</b> <i>Grand Prize Game Easter Egg Edition</i>: Para poder llevar a cabo esta actividad los alumnos deben de trabajar por equipos y de forma cooperativa. Antes de realizarla haremos un repaso de las diferentes formas y colores que tienen nuestros <i>Easter Eggs</i> (<i>blue, green, pink, red, dot, star, heart</i>), (Ver anexo 9). Una vez saben esto, les colocamos en filas según sus mesas. Les dejamos en un extremo una cesta y en el otro los huevos de colores. Les pedimos que los vayan pasando de uno en uno hasta llegar a la cesta diciendo: <i>This is an Easter Egg!</i>. Una vez que se termina el tiempo se ve cuantos huevos han podido pasar (se dibuja en la pizarra una cesta del color de cada mesa y se pone el número de huevos que han conseguido), (Ver anexo 10).</p> <p><b>Actividad 4:</b> para finalizar, los niños cantarán una canción de despedida: <i>The Goodbye Song for Children</i> (Dream English Kids, 2011), (Ver anexo 5). Cuando la canción termina la maestra dice: <i>Go to sleep!</i>. Los niños se tumban en el suelo durante un minuto para relajarse y después la maestra les dice: <i>Wake up!</i>. En este momento se quita la llave mágica y puede comenzar a hablar en castellano otra vez.</p>
--	--

Tabla 18: Sesión 3

Sesión 4: <i>Easter Parade</i>	
<b>Temporalización</b>	60 minutos

<b>Objetivos de la sesión:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar actividades típicas de esta festividad en otra cultura.</li> <li>• Cooperar de forma grupal en los distintos juegos.</li> <li>• Fomentar el interés del alumno a través del juego.</li> </ul>
<b>Desarrollo de las actividades:</b>	<p><b>Actividad 1:</b> para que los alumnos comprendan que hemos comenzado la clase de inglés, la maestra sacará la llave mágica que colocará en su sien pronunciando las palabras CLIP-CLAP. A continuación, todos los alumnos saludarán a <i>Greenman</i>, la mascota de la clase, el cual les preguntará: <i>How are you today?</i>, ellos responderán: <i>I'm fine, thank you</i>. Después <i>Greenman</i> elegirá al <i>miniteacher</i>, que se encargará de hacer las rutinas del día. Una vez elegido el <i>miniteacher</i>, todos los alumnos se levantarán del corro para cantar y bailar la canción <i>Hello! Super Simple Songs</i> (Super Simple Songs, 2015), (Ver anexo 2).</p> <p><b>Actividad 2:</b> <i>Pin the bunny tail</i>: Este juego consiste en colocarle la cola al conejo, que es un juego típico de los <i>Easter Parades</i>. Para ello, primero repasaremos las partes del cuerpo y veremos cuales conocen y cuales son nuevas para ellos. Después, les pediremos que se tapen los ojos e intenten colocar la cola del conejo de Pascua en su lugar con la ayuda de las indicaciones de los compañeros (<i>up, down, left, right</i>).</p> <p><b>Actividad 3:</b> <i>Bunny, bunny, chick</i>: es el mismo juego que <i>Duck, duck, goose</i> (Pato, pato, oca). Para esta actividad los niños se colocarán en círculo y se dará a la persona que está fuera del círculo unas orejas de conejo. Esta persona deberá tocar las cabezas de los demás niños diciendo la palabra <i>Bunny</i>. En el momento que llame a uno <i>Chick</i>, este deberá levantarse e intentar pillar al niño que lleva las orejas de conejo. Si no lo consigue, se la quedará él.</p> <p><b>Actividad 4:</b> para finalizar, los niños cantarán una canción de despedida: <i>The Goodbye Song for Children</i> (Dream English Kids, 2011), (Ver anexo 5). Cuando la canción termina la maestra dice: <i>Go to sleep!</i>. Los niños se tumban en el suelo durante un minuto para relajarse y después la maestra les dice: <i>Wake up!</i> En este</p>

	momento se quita la llave mágica y puede comenzar a hablar en castellano otra vez.
--	--

Tabla 19: Sesión 4

Sesión 5: <i>Bunnies in the hole!</i>	
<b>Temporalización</b>	60 minutos
<b>Objetivos de la sesión:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecutar diferentes acciones expresadas en lengua extranjera.</li> <li>• Fomentar el interés del alumno a través del juego.</li> </ul>
<b>Desarrollo de las actividades:</b>	<p><b>Actividad 1:</b> para que los alumnos comprendan que hemos comenzado la clase de inglés, la maestra sacará la llave mágica que colocará en su sien pronunciando las palabras CLIP-CLAP. A continuación, todos los alumnos saludarán a <i>Greenman</i>, la mascota de la clase, la cual les preguntará: <i>How are you today?</i>, ellos responderán: <i>I'm fine, thank you</i>. Después, <i>Greenman</i> elegirá al <i>miniteacher</i>, que se encargará de hacer las rutinas del día. Una vez elegido el <i>miniteacher</i>, todos los alumnos se levantarán del corro para cantar y bailar la canción <i>Hello! Super Simple Songs</i> (Super Simple Songs, 2015), (Ver anexo 2).</p> <p><b>Actividad 2:</b> una vez finalizadas las rutinas pediremos a los alumnos que nos acompañen a la sala de psicomotricidad. Allí prepararemos un circuito con colchonetas de diferentes colores, por ejemplo: blanco, azul y rojo. El juego consiste en moverse como ordene la maestra (<i>hop, run, sway...</i>). En el momento que escuchen la frase <i>Bunnies in the hole!</i> deberán colocarse encima de las colchonetas y aquellos niños que no lo hagan serán eliminados.</p> <p><b>Alternativa:</b> Podemos darles otra consigna al decir la frase como, por ejemplo: <i>Bunnies in the RED hole!</i>, de ese modo deberán prestar atención al color de la colchoneta en la que están. Si no se encuentran sobre una colchoneta roja, serán eliminados.</p> <p><b>Actividad 3:</b> A modo de relajación escucharemos la canción <i>Here Comes Peter Cottontail</i> (The Kiboomers, 2015), (Ver anexo 11).</p>

	<p><b>Actividad 4:</b> para finalizar, los niños cantarán una canción de despedida: <i>The Goodbye Song for Children</i> (Dream English Kids, 2011), (Ver anexo 5). Cuando la canción termina la maestra dice: <i>Go to sleep!</i>. Los niños se tumban en el suelo durante un minuto para relajarse y después la maestra les dice: <i>Wake up!</i>. En este momento se quita la llave mágica y puede comenzar a hablar en castellano otra vez.</p>
--	---

Tabla 20: Sesión 5

Sesión 6: <i>Memory</i>	
<b>Temporalización</b>	60 minutos
<b>Objetivos de la sesión:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprobar si los alumnos conocen el vocabulario estudiado anteriormente.</li> <li>• Trabajar la memoria y la atención.</li> </ul>
<b>Desarrollo de las actividades:</b>	<p><b>Actividad 1:</b> para que los alumnos comprendan que hemos comenzado la clase de inglés, la maestra sacará la llave mágica que colocará en su sien pronunciando las palabras CLIP-CLAP. A continuación, todos los alumnos saludarán a <i>Greenman</i>, la mascota de la clase, la cual les preguntará: <i>How are you today?</i>, ellos responderán: <i>I'm fine, thank you</i>. Después, <i>Greenman</i> elegirá al <i>miniteacher</i>, que se encargará de hacer las rutinas del día. Una vez elegido el <i>miniteacher</i>, todos los alumnos se levantarán del corro para cantar y bailar la canción <i>Hello! Super Simple Songs</i> (Super Simple Songs, 2015), (Ver anexo 2).</p> <p><b>Actividad 2:</b> Canción <i>What is it?</i> (Maple Leaf Learning, 2017), (Ver anexo 12): Los niños cantarán esta canción como ejercicio previo al <i>memory</i>. En ella se muestran partes de diferentes objetos propios de Pascua. Los alumnos deberán adivinar de que objeto se trata.</p> <p><b>Actividad 3: Memory:</b> Con el vocabulario que han aprendido relacionado con la festividad de <i>Easter</i> realizaremos un <i>memory</i> con aquellas palabras que consideramos más importantes. Pediremos a los alumnos que digan el nombre de los objetos que</p>



	<p>aparecen en las tarjetas que levantan, independientemente de si estas coinciden o no.</p> <p><b>Actividad 4:</b> para finalizar, los niños cantarán una canción de despedida: <i>The Goodbye Song for Children</i> (Dream English Kids, 2011), (Ver anexo 5). Cuando la canción termina la maestra dice: <i>Go to sleep!</i> Los niños se tumban en el suelo durante un minuto para relajarse y después la maestra les dice: <i>Wake up!</i>. En este momento se quita la llave mágica y puede comenzar a hablar en castellano otra vez.</p>
--	---

Tabla 21: Sesión 6

Sesión 7: <i>Egg Hunt</i>	
<b>Temporalización</b>	60 minutos
<b>Objetivos de la sesión:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profundizar en el vocabulario relacionado con la Pascua.</li> <li>• Realizar actividades típicas de esta festividad en otra cultura.</li> <li>• Despedir el tema de <i>Easter</i>.</li> </ul>
<b>Desarrollo de las actividades:</b>	<p><b>Actividad 1:</b> para que los alumnos comprendan que hemos comenzado la clase de inglés, la maestra sacará la llave mágica que colocará en su sien pronunciando las palabras CLIP-CLAP. A continuación, todos los alumnos saludarán a <i>Greenman</i>, la mascota de la clase, la cual les preguntará: <i>How are you today?</i>, ellos responderán: <i>I'm fine, thank you</i>. Después, <i>Greenman</i> elegirá al <i>miniteacher</i>, que se encargará de hacer las rutinas del día. Una vez elegido el <i>miniteacher</i>, todos los alumnos se levantarán del corro para cantar y bailar la canción <i>Hello! Super Simple Songs</i> (Super Simple Songs, 2015), (Ver anexo 2).</p> <p><b>Actividad 2:</b> En primer lugar, los alumnos se colocarán mirando la pantalla de televisión para visualizar el juego/canción <i>What is inside the Easter Egg?</i> (Ver anexo 13), con el que volveremos a afianzar el vocabulario más destacable de esta festividad.</p> <p><b>Actividad 3:</b> Los alumnos verán un video: <i>Peppa Pig Chocolate Egg Hunt</i> (pradip panta, 2016), (Ver anexo 14), relacionado con la temática de la actividad posterior.</p>

	<p><b>Actividad 4:</b> Para finalizar estas semanas en las que hemos trabajado la festividad de <i>Easter</i>, nos despediremos realizando una <i>Easter Egg Hunt</i>. Para ello la maestra esconderá huevos de chocolate por la clase y pedirá a los alumnos que los busquen. Se dejarán varias cestas en las mesas para que los niños puedan dejar los huevos y sigan buscando más. Una vez que finaliza nuestro <i>Egg Hunt</i>, reproduciremos la canción <i>Easter Egg Hunt</i> (<a href="#">KizCastle - Songs &amp; Stories for Kids</a>, 2016), (Ver anexo 16) como canción de despedida sobre esta festividad.</p> <p><b>Actividad 5:</b> para finalizar, los niños cantarán una canción de despedida: <i>The Goodbye Song for Children</i> (Dream English Kids, 2011), (Ver anexo 5). Cuando la canción termina la maestra dice: <i>Go to sleep!</i> Los niños se tumban en el suelo durante un minuto para relajarse y después la maestra les dice: <i>Wake up!</i>. En este momento se quita la llave mágica y puede comenzar a hablar en castellano otra vez.</p>
--	---

Tabla 22: Sesión 7

#### 4.7. Recursos humanos y materiales

Para lograr una correcta realización de todas las actividades de la propuesta didáctica es necesario conocer cuáles son los recursos tanto humanos como materiales que se van a necesitar, ya que en algunos casos puede suceder que el centro o la maestra no disponga de ellos y deban pedirlos con antelación. Por todo ello, es imprescindible realizar una buena planificación y selección de los recursos necesarios para cada sesión.

RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collar con una llave de plástico</li> <li>• Mascota de la clase: <i>Greenman</i></li> <li>• Ordenador</li> <li>• Pantalla de televisión vinculada al ordenador</li> <li>• Altavoces</li> <li>• <i>Flashcards</i></li> </ul>

- Cestas
- Cucharas de plástico
- Orejas de conejo
- Huevos de chocolate
- Huevos de Pascua de colores plastificados
- Sala de psicomotricidad
- *Pointers* (matamoscas)
- Cartel de un conejo
- Cola del conejo
- Tarjetas para el *memory*
- Videos de YouTube
- Canciones de YouTube

Tabla 23. Recursos empleados para la realización de la propuesta didáctica






#### 4.8. Evaluación.

Esta propuesta didáctica está enfocada para los alumnos del Segundo Ciclo de Educación Infantil y en concreto para los alumnos del 2º curso. El principal objetivo en el que se centra la Educación Infantil es en dar una respuesta global e integral al aprendizaje de los alumnos, por lo que en realidad no buscamos que los alumnos se desarrollen simplemente en aspectos teóricos, sino que sean capaces de englobar todas las áreas del conocimiento. Para ello, el docente no se centra en realizar un examen final sino en la observación de los progresos a lo largo del tiempo que han logrado los alumnos. Pero para que esto tenga sentido, es necesario que la evaluación sea continua, ya que esto nos permitirá observar los progresos que realizan nuestros alumnos a lo largo de todo el curso.

El docente no puede fijarse solo en los progresos individuales que realiza cada alumno, ya que pueden verse condicionados por diversos factores como su interés o su participación en clases particulares, por lo que poseen un nivel más alto que el resto del grupo. Es por ello por lo que el docente también debe tener en cuenta el progreso grupal, ya que los alumnos más avanzados podrán ayudar a aquellos que les supone un mayor esfuerzo. Es necesario que en estas edades donde el egocentrismo toma un papel tan destacable, los niños aprendan a trabajar en grupo y que desarrollen ese sentido de

empatía y unidad entre iguales. Es decir, dentro de la Educación infantil los valores cobran una gran importancia, ya que no solo pretendemos formar a nuestros alumnos mediante la adquisición de nuevos conocimientos, sino que se impulsa el formarles como personas.

La rúbrica que seguiremos para realizar la evaluación del alumnado es la siguiente:

<i>Easter</i> 	Muy  bien	Bien 	Progres 	No superado 	Observaciones
Participa en las actividades/juegos.					
Comprende las indicaciones marcadas por la maestra.					
Responde adecuadamente a la maestra.					
Comprende y repite el vocabulario.					
Colabora y ayuda a los compañeros.					
Demuestra interés por la lengua extranjera.					
Disfruta aprendiendo en lengua extranjera.					
Se siente atraído por el tema tratado.					

Respetar las tradiciones de otra cultura diferente.					
---	--	--	--	--	--

*Tabla 24: Rúbrica evaluación alumnado*

Por otro lado, es importante que el docente realice una reflexión acerca de su trabajo, para determinar si las actividades planteadas han causado el efecto deseado en los alumnos o si, por el contrario, no han sido satisfactorias. También podemos dejar a los alumnos expresar al final de cada sesión, en una breve asamblea, que les ha parecido la clase, para ver desde su punto de vista las cosas que ellos mejorarían.

## 5. CONCLUSIÓN

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado ha sido diseñar una unidad didáctica concebida para introducir el juego en el aprendizaje de las lenguas y culturas extranjeras en Educación Infantil.

Este objetivo se ha logrado gracias a la ejecución de unos objetivos secundarios donde se ha primado la investigación de diversas fuentes y autores que nos aportan la información con la que se ha ido trabajando el aprendizaje de las lenguas en contextos anteriores. También hemos conocido las metodologías más empleadas para su adquisición dentro de la etapa de Educación Infantil, a las cuales se ha recurrido en la realización de la propuesta didáctica proporcionándonos resultados muy interesantes. Dicha propuesta didáctica se encuentra focalizada en los alumnos de 2º de infantil del colegio Escuelas Pías (Escolapios) donde gracias al Acuerdo N.º 4/2015, de 24 de julio, de la Comisión Académica, por la que se aprueban las directrices para realizar una estancia dirigida para la elaboración de la memoria del Trabajo Fin de Grado en un Centro docente sostenido con fondos públicos que impartan Educación Infantil o Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de La Rioja, pudimos realizar algunas de las actividades que se encuentran en este trabajo y sacar nuestras propias conclusiones:

CONCLUSIONES
<ul style="list-style-type: none"><li>• El juego es una metodología a través de la cual los alumnos disfrutan del aprendizaje, además de que les permite interactuar con ellos mismos y con los demás.</li><li>• La motivación es un factor crucial que despierta el interés del alumno por aprender.</li><li>• Los estímulos visuales (<i>flashcards</i>, videos, películas, etc.) resultan muy atractivos para la adquisición de la lengua extranjera.</li><li>• Del mismo modo, para lograr la adquisición del vocabulario es necesario que el docente lo repita y repase constantemente, favoreciendo los estímulos auditivos en los alumnos.</li><li>• La asociación de las palabras a un dibujo facilita la comprensión de los alumnos hacia las nuevas palabras en lengua extranjera.</li></ul>

- Conocer nuevas culturas, así como realizar actividades grupales y cooperativas hace que los alumnos aprendan a respetar a los demás.
- No siempre los estudiantes van a estar dispuestos a participar de las actividades por lo que debemos adaptarnos a sus propios tiempos y aprovecharnos de aquellos niños que son más participativos, pero sin descuidar a los demás.
- Es necesario que los alumnos con tendencia a participar no estén siempre juntos, sino que se intercalen con aquellos más vergonzosos, para contagiarles su entusiasmo e interés.
- Además de las propuestas lúdicas podemos apoyarnos de todos los recursos existentes en la actualidad como videos interactivos, canciones, dibujos animados, etc.

*Tabla 25. Conclusiones más destacadas*

Dentro de este Trabajo de Fin de Grado, no solo se plantea el aprendizaje de una lengua siguiendo la metodología del juego, sino que también se favorece la adquisición de conceptos propios de la cultura cuya lengua se está aprendiendo. Con ello abordamos todas las áreas del currículo de Educación Infantil y proporcionamos una propuesta de intervención acorde a dicho currículo.

A pesar de ello, mediante la realización de la propuesta didáctica pudimos observar algunos aspectos que suponían limitaciones. El tiempo y momento de realización de la intervención fueron uno de esos factores. El periodo en el que sucede el segundo trimestre escolar es el más largo del año, por lo que los alumnos se encuentran más cansados a medida que el trimestre va a finalizar. Las sesiones de la propuesta de intervención se llevaron a cabo las dos semanas y media previas a la finalización del trimestre, lo que supuso que los alumnos estuvieran alterados y no prestaran en algunos momentos la debida atención para el desempeño de las actividades. Otro gran factor que afectó a la realización de la propuesta fueron los propios alumnos. Como hemos indicado previamente, se encontraban muy cansados debido a la finalización de este segundo trimestre y eso hizo que tuviéramos que adaptarnos al ritmo del grupo, no pudiendo realizar todas las actividades que deseábamos. Aún así, supimos adaptarnos a estos pequeños contratiempos planificando actividades más sencillas en alguno de los casos o simplemente reduciendo el número de actividades que teníamos programado realizar cada día. Es importante considerar que a medida que vamos adentrándonos en un tema, vamos

obteniendo más información y, por tanto, se nos ocurren más actividades. Por ello, es importante planificar las sesiones con bastante tiempo de antelación, para poder dedicarle al proyecto el tiempo necesario.

Por último, en lo que concierne a las líneas de investigación futuras, cabe destacar que el campo de trabajo de la Educación es cambiante. Al igual que la sociedad va avanzando y modernizándose, la Educación y los docentes no debemos quedarnos atrás. Es por ello, que necesitamos renovar y crear nuevos métodos de trabajo que se adecuen a las necesidades tanto de los alumnos como de las familias y que permitan a los estudiantes incorporarse a una sociedad cada vez más global. Por lo tanto, además de la importancia que asume el aprendizaje de una lengua, va a ser crucial, la investigación de aspectos relacionados con la cultura, que permitan a las personas comprender y respetar la globalidad de culturas existentes en el mundo.





## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, M. V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía Magna*, (5), pp. 251-256.
- Bigas, M. (1996). La importancia del lenguaje oral en educación infantil. *Revista Aula de Innovación Educativa*, (46), pp. 5-8.
- Borderías, R. (2011). Beneficios e interrogantes de los programas bilingües. *Revista digital de FEAE-Aragón sobre organización y gestión educativa*, (2), pp. 27-32.
- Búsqueda de los huevos de Pascua". Juego para buscar huevos sorpresa (2015). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=vgT8pMW0pJU>
- Campo, L. A. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, vol. 12 (núm. 22), pp. 341-351.
- Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja.
- Easter Egg Flashcards (2013). Recuperado de:  
<http://thelearningsite.info/category/easter/ea-flashcards/>
- Easter Game for Kids What Is It? (2017). [Video] YouTube. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=dI5bj8iMTz8>
- Easter Egg Hunt (2016). [Video] YouTube. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=rov5t-aggeQ>
- Flashcards (British Council, "s.f."). Recuperado de:  
<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/sites/kids/files/attachment/flashcards-easter.pdf>
- Fleta, M. T. (2006). Aprendizaje y técnicas de enseñanza del inglés en la escuela. *Encuentro: Revista de investigación e innovación en la clase de lenguas*, (16), pp. 51-62.
- Garrido, M., Rodríguez, A., Rodríguez, R. y Sánchez, A. (2006). *El niño y la niña de tres a seis años. Guía para padres y educadores*.
- Hello! Super Simple Songs (Super Simple Songs, 2015). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8>
- Here Comes Peter Cottontail Easter Song for Kids (2015). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=q7UXYvRRZFc>
- Hernández, F. L. (2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. *Encuentro*, (11), pp. 141-153.

- Labrador, M. J. y Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas*, (17), pp. 71-84.
- Linares, A. R. (2007). Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y Vygotsky. Barcelona, España.
- LOE, Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de Educación. BOE nº 106 de 4 de mayo de 2006.
- LOGSE, Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.
- LOMCE, Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, pp. 19-37.
- Manga, A.M. (2008). Lengua segunda (l2) lengua extranjera (le): factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje. *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, (16).
- MECD [Ministerio de Educación, Cultura y Deporte] (2002). *El Marco Común Europeo de Referencia (MCER)*. Recuperado de:  
[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)
- Moreno, J. A. y Rodríguez, P. L. (1996). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. *Aprendizaje deportivo*, pp. 69-103.
- Murado Bouso, J. L. (2010). *Didáctica de inglés en Educación Infantil*. Vigo, España: Ideaspropias Editorial.
- Navarro, B. (2009). Adquisición de la primera y segunda lengua en aprendientes en edad infantil y adulta. *Revista Semestral de Iniciación a la Investigación en Filología*, vol. 2 (2010), pp. 115–128.
- Peppa Pig - CHOCOLATE EGG HUNT (2016). [Video] YouTube. Recuperado de:  
[https://www.youtube.com/watch?v=IS\\_LQNCleio](https://www.youtube.com/watch?v=IS_LQNCleio)
- Peter Rabbit Animated Stories for Kids (Part 1) (2018). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=EQ-FAk23sEA>
- Peter Rabbit Animated Stories for Kids (Part 2) (2018). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Mh2YqNYtwPU>
- Peter Rabbit Animated Stories for Kids (Part 3) (2018). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=HQ2ALefDAGk&t=96s>
- Peter Rabbit Animated Stories for Kids (Part 4) (2018). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kxxa5M9icNo>

- Ponce de León [Coord.], A., Alonso, R., A., Fraile, A., Valdemoros, M., A. y Palomero, J., E. (2009). *La Educación Motriz para niños de 0 a 6 años*. Madrid, España: Biblioteca Nueva.
- REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las Enseñanzas Mínimas del Segundo Ciclo de Educación Infantil. BOE nº 4 del 4 de enero de 2007.
- Reina, C. (2009). El juego infantil. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 15 (59), pp.110-119.
- Sánchez, S. (2016). *La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid, Palencia, España.
- Solís, S. (2016). *Metodología de la enseñanza del Inglés en Educación Infantil* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Valladolid, Palencia, España.
- Suárez, S. M. (2009). Inclusión de la enseñanza del inglés en Educación Infantil. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, (15).
- The Goodbye Song for Children (2011). [Video] Youtube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Xcws7UWWDEs>
- The Way The Bunny Hops Easter Songs for Kids (2014). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=hb9tt7LiYrc>
- Tierno, A. (2015). *“Jugando en inglés”. Aprender inglés jugando, cómo fomentar el aprendizaje del inglés en el aula de infantil con actividades lúdicas y el uso del juego* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid, Soria, España.



## 7. ANEXOS

### Anexo 1: Temporalización

APRIL 2019						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

EASTER HOLIDAYS	EASTER ACTIVITIES AND GAMES IN CLASS
-----------------	--------------------------------------

Tabla 25. Temporalización de las sesiones

### Anexo 2: Hello Song

Hello! Super Simple Songs (Super Simple Songs, 2015). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8>



Figura 1: Hello! Super Simple Songs (Super Simple Songs, 2015)

### Anexo 3: Flashcards

Flashcards (British Council, “s.f.”). Recuperado de:

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/sites/kids/files/attachment/flashcards-easter.pdf>

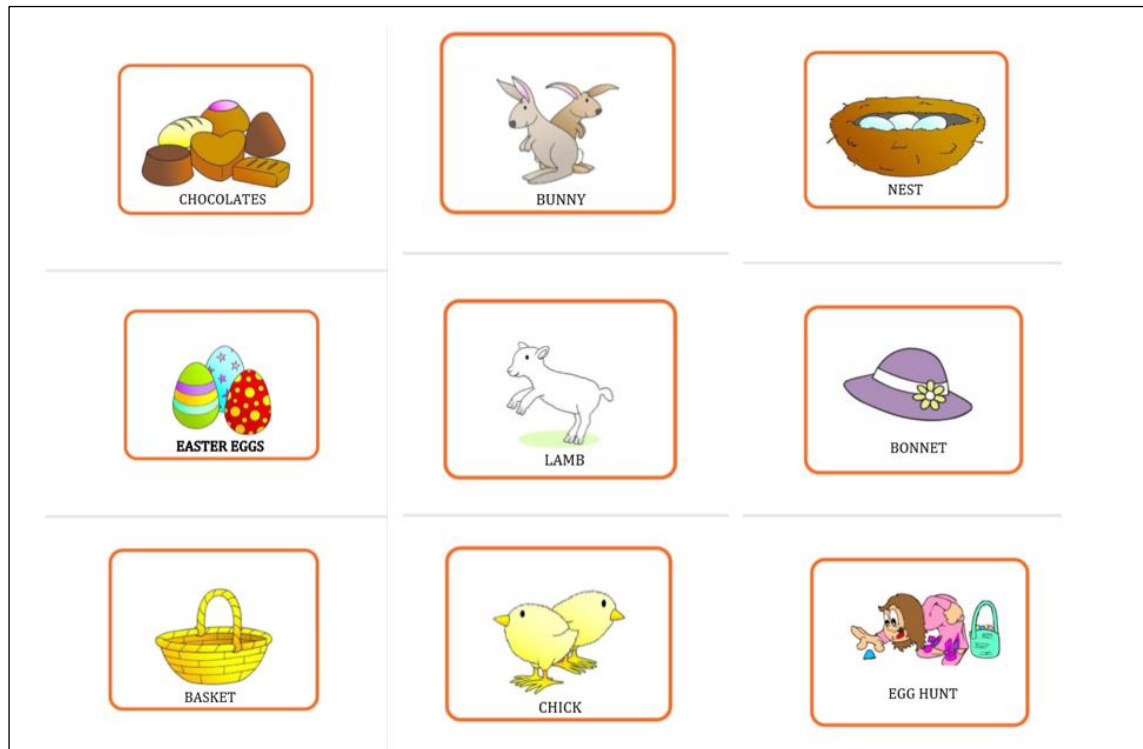


Figura 2: Flashcards. (British Council, “s.f.”)





*Figura 3. Aprendiendo el vocabulario*

#### **Anexo 4: Actividad Pointers**



*Figura 4: Actividad con Pointers (Matamoscas)*



### Anexo 5: Goodbye Song

The Goodbye Song for Children (2011). [Video] Youtube. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Xcws7UWWDEs>



Figura 5: The Goodbye Song for Children (Dream English Kids, 2011)

### Anexo 6: Peter Rabbit Vocabulary

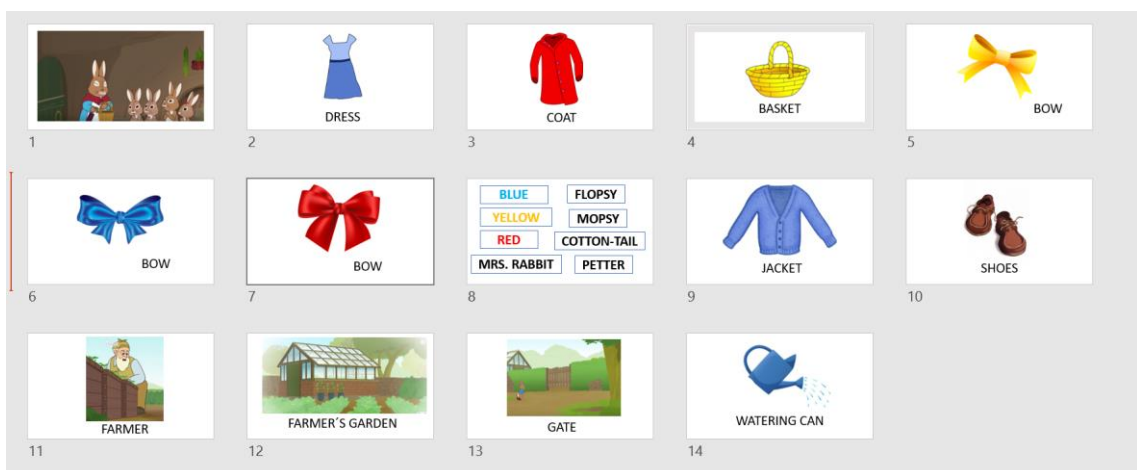


Figura 6: Vocabulario Peter Rabbit

### **Anexo 7: The Tale of Peter Rabbit**

Peter Rabbit Animated Stories for Kids (Part 1) (2018). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=EQ-FAk23sEA>



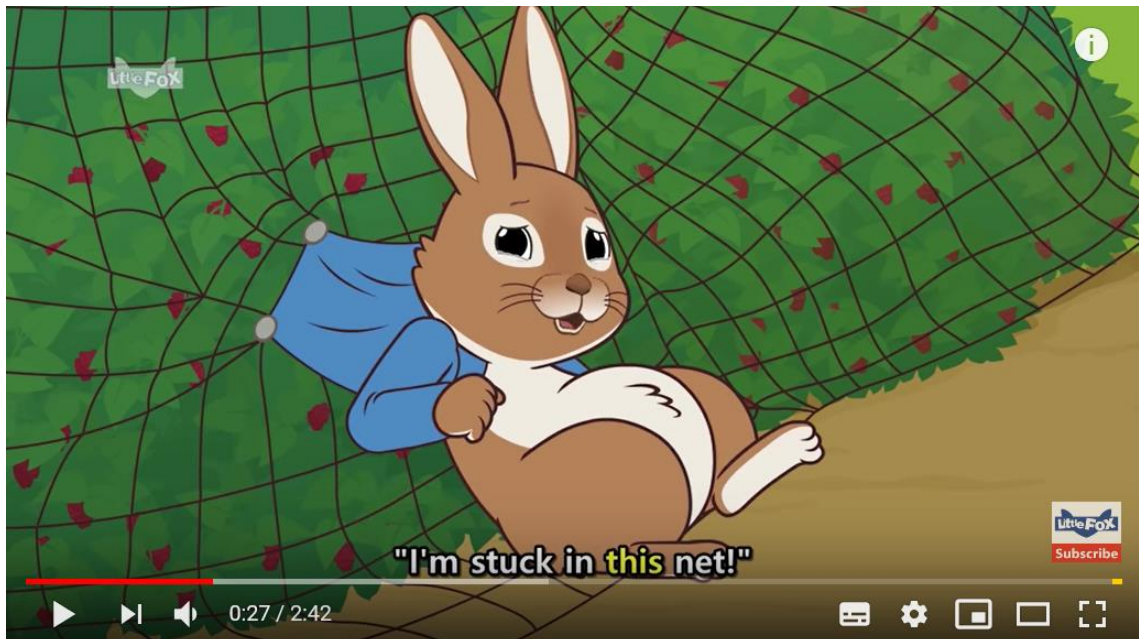
*Figura 7: Peter Rabbit 1 | Mrs. Rabbit Goes into Town | Classics | Little Fox | Animated Stories for Kids (Little Fox, 2018)*

Peter Rabbit Animated Stories for Kids (Part 2) (2018). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=MH2YqNYtwPU>



*Figura 8: Peter Rabbit 2 | Into the Garden | Classics | Little Fox | Animated Stories for Kids (Little Fox, 2018)*

Peter Rabbit Animated Stories for Kids (Part 3) (2018). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=HQ2ALefDAGk&t=96s>



*Figura 9:* Peter Rabbit 3 | The Chase | Classics | Little Fox | Animated Stories for Kids (Little Fox, 2018)

Peter Rabbit Animated Stories for Kids (Part 4) (2018). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kxxa5M9icNo>



*Figura 10:* Peter Rabbit 4 | The Garden Gate | Classics | Little Fox | Animated Stories for Kids (Little Fox, 2018)



### Anexo 8: The Way the *Bunny Hops* Song

The Way The Bunny Hops Easter Songs for Kids (2014). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=hb9tt7LiYrc>



Figura 11. The Way The Bunny Hops Easter Songs for Kids (The Kiboomers, 2014)



Figura 12. Cantando y bailando la canción

### Anexo 9: Easter Eggs

Easter Egg Flashcards (2013). Recuperado de:  
<http://thelearningsite.info/category/easter/ea-flashcards/>

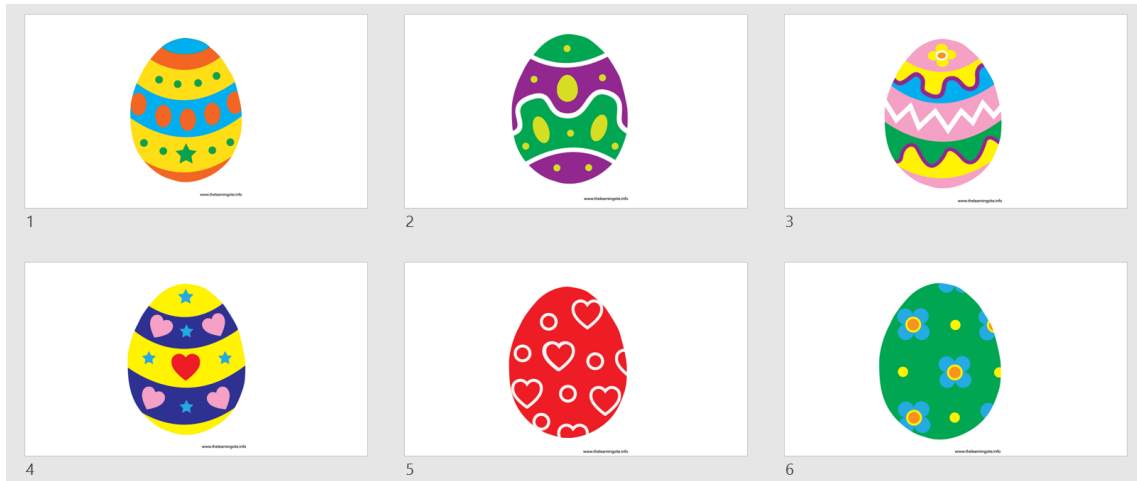


Figura 13. Easter Egg Flashcards (The Learning Site, 2013)

### Anexo 10: Actividad Grand Prize Game Easter Edition



Figura 14. Grand Prize Game Easter Edition



### **Anexo 11: *Here Comes Peter Cottontail Song***

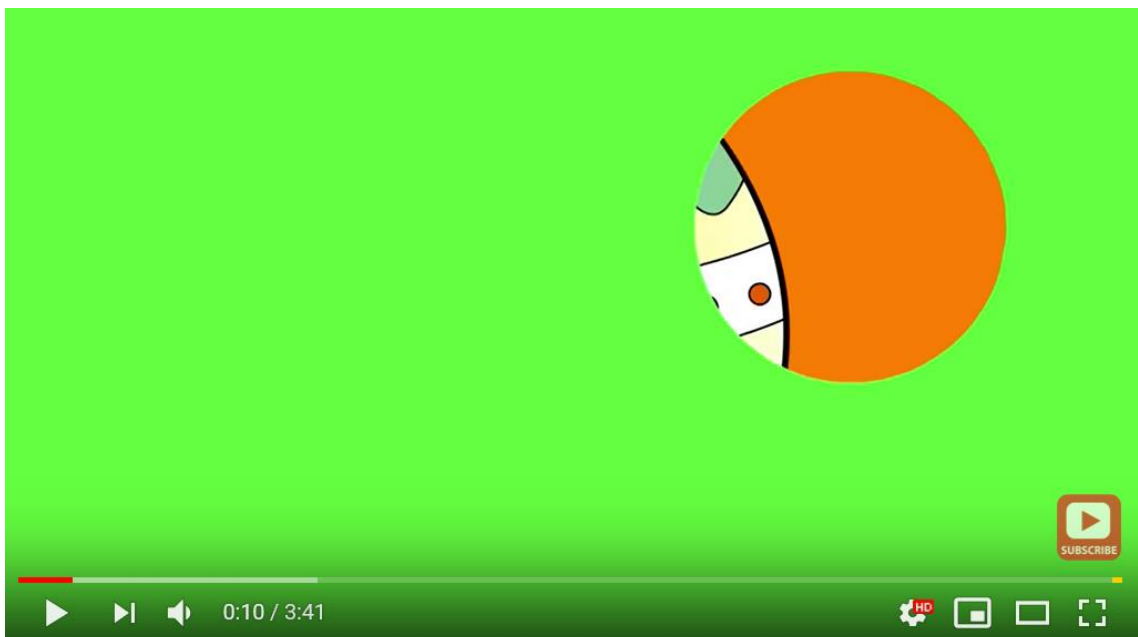
Here Comes Peter Cottontail Easter Song for Kids (2015). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=q7UXYvRRZFc>



*Figura 15. Here Comes Peter Cottontail Easter Song for Kids (The Kiboomers, 2015)*

### **Anexo 12: *What is it? (Song)***

Easter Game for Kids What Is It? (2017). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=dI5bj8iMTz8>



*Figura 16. Easter Game for Kids What Is It? (Maple Leaf Learning, 2017)*



*Figura 17. Easter Game for Kids What Is It? (Maple Leaf Learning, 2017)*

### **Anexo 13: *What is inside the Easter Egg?***

Búsqueda de los huevos de Pascua". Juego para buscar huevos sorpresa (2015). [Video] YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=vgT8pMW0pJU>



*Figura 18. Búsqueda de los huevos de Pascua". Juego para buscar huevos sorpresa (Busy Beavers, 2015)*



*Figura 19. Búsqueda de los huevos de Pascua". Juego para buscar huevos sorpresa (Busy Beavers, 2015)*

#### **Anexo 14: *Peppa Pig Chocolate Egg Hunt Video***

Peppa Pig - CHOCOLATE EGG HUNT (2016). [Video] YouTube. Recuperado de: [https://www.youtube.com/watch?v=IS\\_LQNCleio](https://www.youtube.com/watch?v=IS_LQNCleio)



*Figura 20. Peppa Pig - CHOCOLATE EGG HUNT (pradip panta, 2016)*





Figura 21. Peppa Pig - CHOCOLATE EGG HUNT (pradip panta, 2016)

#### Anexo 15: *Easter Egg Hunt Song*

Easter Egg Hunt (2016). [Video] YouTube. Recuperado de:  
<https://www.youtube.com/watch?v=rov5t-aggeQ>



Figura 22. Easter Egg Hunt (KizCastle, 2016)



*Figura 23.* Easter Egg Hunt (KizCastle, 2016)